Hratelná dema! Upřímné recenze! Exkluzivní zprávy! Profi tipy!

Oficiální Český

PlayStation® Magazín

ČÍSLO 49

HRATELNÝCH 8 DEM
VELKÉ DEMO MONSTERS, INC.

FINAL FANTASY® VI

SVATÝ CHOCOBO! PRVNÍ VERZE PRO PLAYSTATION!
ČTĚTE EXKLUZIVNÍ RECENZI!



8 MAGICKÝCH STRAN

VŠECHNY VAŠE FANTAZIE

Vyčerpávající popis historie, současnosti a budoucnosti FF

PLUS TIPY A MAPY TONY HAWK'S 3

Proč jsou hry lepší než realita • Delta Force • Panzer Front Bis • Rayman • MGS 2 • Atari Anniversary Edition • Peter Pan • Hellboy A VÍCE...

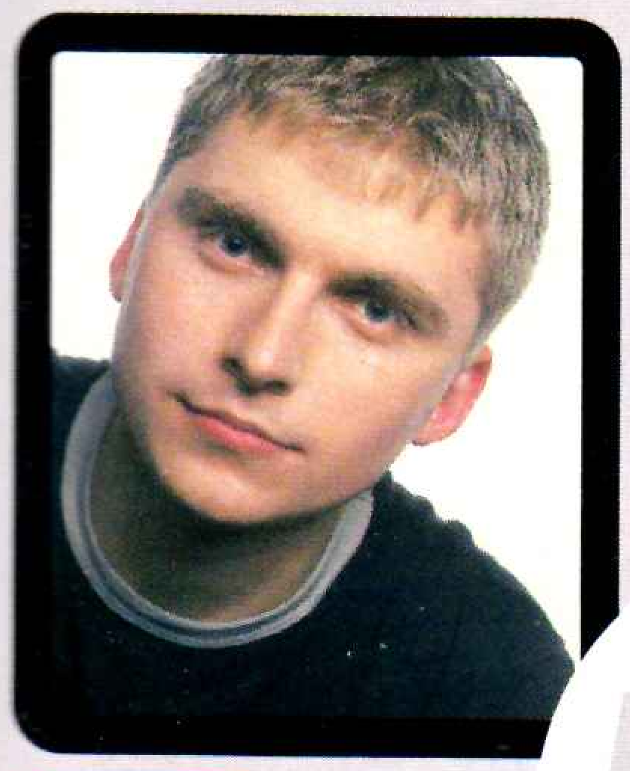
PlayStation

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643
Cena 230,- Kč Březen 2002
03
9 771212 060007



Nejlepší PlayStation Magazín na světě

Oficiální Český PlayStation Magazín
ČÍSLO 49
Březen 2002



„PSONE NENÍ jen záležitostí malých dětí, ale i drsných chlapů!"

Žijte ji! Dýchejte ji! PS one Hrajte!

Tento měsíc jen samé dobré zprávy. Podařilo se nám do sto stran vměstnat nebývalé množství velmi zajímavých informací o hrách, které vyjdou v nejbližších měsících - mj. *Rayman Rush, FIFA World Cup, Panzer Front Bis* a *Delta Force*. Dvě posledně zmiňované navíc dokazují, že PSone není jen záležitostí malých dětí, ale i drsných chlapů bažících po válečné zábavě. Nevím jak vy, ale pro nás je to po všech těch dětských (často bohužel narychlo spíchnutých) plošinovkách příjemná změna. Ostatně, vyzkoušeli jsme si na vlastní kůži skutečnou válku a musíme říci, že v jistých ohledech jsou hry skutečně lepší než realita.

Tento měsíc však nejvýše ke stropu vyskočili jednoznačně fandové *Final Fantasy*. Square a Sony se rozhodli vydat *Final Fantasy VI* a podle zákulisních informací nezůstane jen u šestého dílu. A máte-li stejně jako my pocit, že tato sága patří mezi to nejlepší, co se kdy na PlayStation objevilo, jistě si tohle číslo užijete - kompletně jsme totiž zrekapitulovali historii *FF*. Teď už snad neodolají ani ti poslední nedůvěřivci...

Pozorní z vás si jistě všimli číslice na obálce PSM. Ano, již za měsíc vás čeká jubilejní 50. výtisk vašeho oblíbeného PlayStation Magazínu. Nechystáme žádné extrémní oslavy, s PlayStation koneckonců slavíme měsíc co měsíc už čtyři roky, ale nějaké to překvapení si samozřejmě neodpustíme. Zůstaňte s námi.

Jan Modrák
Šéfredaktor

Tento měsíc najdete na stránkách PSM...

Představujeme nové hry

Upřímné recenze

Životně důležité tipy



Delta Force: Válečná akce pro drsné chlapy.

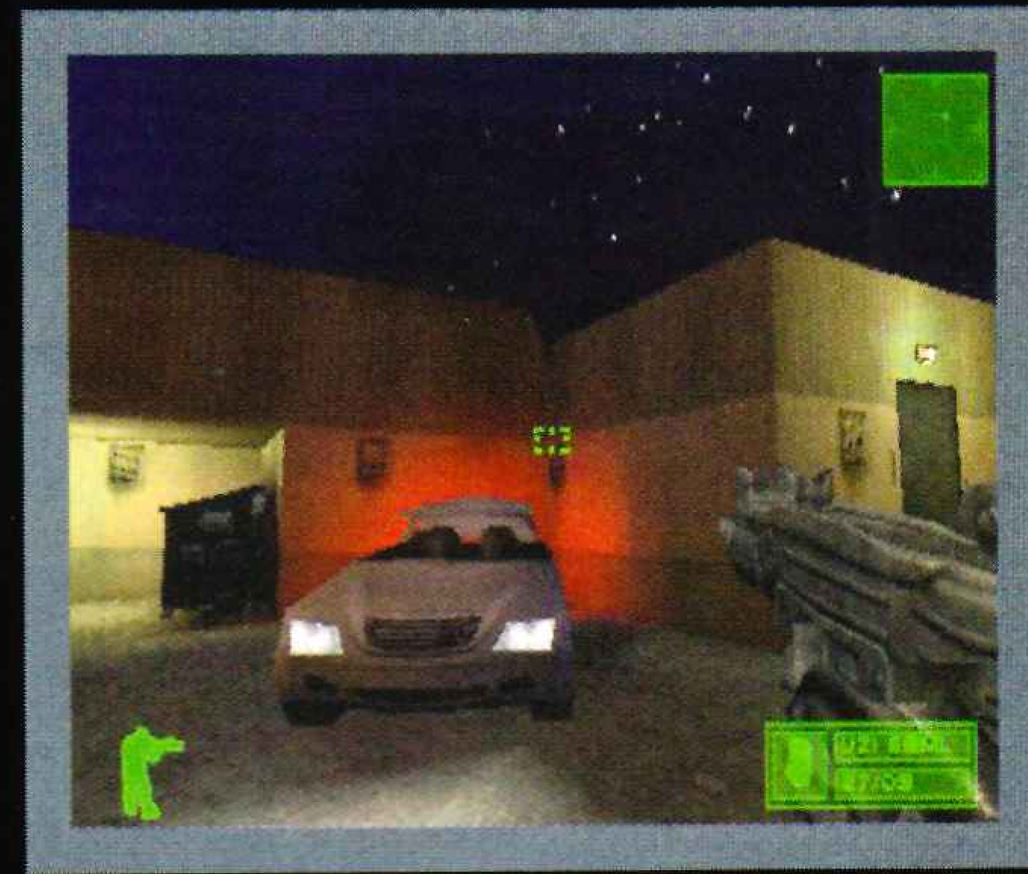
Pravidelné rubriky

OBSAH CD OTOČTE NA STRANU 73

Teď! OTOČTE LIST A ZAČNĚTE ČÍST...

POHLED DO BUDOUCNOSTI

KRADMÝ POHLED NA HRY ZÍTŘKA



Delta Force: Urban Warfare

- OBROVSKÝ VÝBĚR NIČIVÝCH ZBRANÍ
- TUNY ULTRATAJNÝCH MISÍ
- INTELIGENTNÍ NEPŘÁTELÉ S OMEZENOU MUNICÍ
- 12 ZAPEKLITÝCH ÚROVNÍ NAŠLAPANÝCH PROTIVNÍKY



Zelený svět: Režim nočního vidění je skutečně děsivý!

PCčková řada, která do herního světa uvedla ostřelovací pušku, se chystá na svůj playstationový debut, a to v podobě hry *Delta Force: Urban Warfare*. Vydavatel Novalogic zatím drží tento budoucí hit přísně v tajnosti, nicméně našim agentům se o hře i tak podařilo získat jisté informace.

Tak předně - *Delta Force* bude střílečka v první osobě, ve které budete hrát člena elitní jednotky Delta Force. Čeká vás celkem 12 náročných misí, v nichž budete vyzbrojeni rozsáhlým arzenálem ničivých zbraní a k dispozici budete mít i spoustu dalších šikovných věcí. Samozřejmě nebude vaším úkolem opět nic jiného než bojovat proti zlým silám po celém světě.

Pokud nechcete vzbudit pozornost na dálku odpalovanými náložemi a dalšími, neméně hlučnými zbraněmi, můžete na to jít pokradmu. Například když nepříteli proříznete hrdlo nožem, můžete tělo odtáhnout a někam ukrýt, mrtvole ukrást vysílačku a dozvědět se více o nepřátelských plánech.

Hra klade silný důraz na realismus, proto byste nepřátele měli vždycky likvidovat co nejrychleji, abyste jim mohli vzít co nejvíc munice. Ale pozor - pokud náhodou utržíte nějaké zranění, buďte si jisti, že vás gauneři vystopují podle krvavých stop.

Po určitém zklamání, jež nám přinesl převod *Hidden & Dangerous*, by tato hra snad mohla být jakousi náplastí na bolístku všech příznivců stříleček v PCčkovém stylu. A toho už se nemůžeme dočkat. ●



Hezká voda: Dešťové efekty dodávají hře na atmosféře.

● **CO?** Nejnovější verze hry *Delta Force*, jež měla takový úspěch ve světě PC

● **KDO?** Tým Rebellion za sebou má takovou PCčkovou klasiku jako *Alien Vs Predator*.



To bylo těsné: Sejměte ho a rychle odsud!

BLONĎATÝ FRAJER: Má možná roztomilé vlásky, ale můžete vsadit krk, že by vás nakopal do zadku s jednou rukou za svými širokými mužnými zády.

„Ale pozor – pokud náhodou utržíte nějaké zranění, buďte si jisti, že vás gauneři vystopují podle krvavých STOP."

Rudá záře: Dávejte pozor na každý stín, jinak je po vás.

● **KDY?** Koncem května, možná začátkem června.

● **PROČ?** Protože hry *Delta Force* jsou dnes už klasika a zasluhují širší publikum.

Oficiální Český PlayStation Magazín

LOADING...

△ NOVINKY ◎ DRBY ⊗ ZVĚSTI ▢ KLEPY

TENTO MĚSÍC...

STRANA 6



FOTBALOVÁ HOREČKA

V průběhu roku se na PS1 objeví další dvě fotbalové hry. →

STRANA 8



WALLACE & GROMIT

Mohlo by to být skvělé, ale taky by to mohl být pěkný průšvih. O čem je řeč? →

STRANA 9



KMOTR

Odhalujeme tajnou budoucnost PS1. →

STRANA 10



ALFRED THE CHICKEN

Na PS1 míří další plošinovka. Informace přinášíme jen a pouze my... →

FIFA ZAMÍŘILA NA MISTROVSTVÍ SVĚTA

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

△ **KDY** DUBEN ◎ **KDO** EA ⊗ **KDE** WWW.UK.EA.COM

PRVNÍ ZÁBĚRY! **EA oznámila, že na jaře vyjde *FIFA World Cup 2002*.**

PSM EXKLUZIVNĚ!

Člověk nemusel být žádný génius, aby mu došlo, že lidé od EA tvrdě makají na tom, aby se jim podařilo s dalším dílem velice úspěšné řady *FIFA* přijít včas před začátkem světového šampionátu.

A tak tedy teď EA oficiálně oznámila, že *FIFA World Cup 2002* se na PS1 objeví někdy začátkem dubna, tedy včas před začátkem samotného mistrovství světa, které začíná 31. května. Jak vidíte z těchto naprosto exkluzivních záběrů, je *FIFA World Cup* postaven na stejném enginu jako *FIFA Football 2002*, pouze s několika kosmetickými úpravami.

Jinak vám toho v téhle fázi moc říct nemůžeme (už v příštím čísle se ovšem můžete těšit na podrobnou reportáž), nicméně snad můžeme prozradit, že tato verze přinese podstatná vylepšení v oblasti AI, ovládání hráčů, a koneckonců i v hudbě. Rovněž se můžeme těšit na to, že pro hráče, o nichž se tvůrci hry domnívají, že budou hvězdami nadcházejícího šampionátu, tu bude spousta možností, jak se blýsknout. A samozřejmě zde uvidíte všech 32 týmů, které se na závěrečný turnaj kvalifikovaly (viz Japonsko/Korea 2002 na následující straně). Vyberete si své mužstvo a to potom provedete celým turnajem. Takže například kliknete na Anglii a okamžitě se přenesete do 2. června na stadión Saitama, kdy anglická reprezentace změří své síly se Švédskem. Vyberete tu nejlepší sestavu, vyrazíte na Švédy, a pak už vás čekají Argentinci v Sapporu - o pouhých pět virtuálních dní později.

Najdete tu onen nový systém přihrávek, jaký měla *FIFA Football 2002*, byť zde doznal jistých změn, dále pak všechny možnosti, licence a detaily, na jaké jsme si u titulů *FIFA* už zvykli.

Takže se těšte na příští měsíc. My totiž právě sedáme do letadla a letíme do dalekého Vancouveru, abychom se na hru podívali přímo u zdroje. Do příštího čísla pro vás chystáme podrobnou zprávu. ▢

> „FIFA World Cup je postaven na stejném enginu jako FIFA 2002."



Vypadá to dobře: Můžeme jen doufat, že se FIFA World Cup 2002 bude hrát stejně dobře, jak dobře vypadá.



Nová a vylepšená: EA slibuje pro MS zcela nová vylepšení.



JAPONSKO/KOREA 2002

MS ve fotbale (skutečné, ne to ve hře) začíná 31. května, kdy se v Soulu utká obhájce trofeje Francie se Senegalem. Nedvěd a spol. se sem sice po ostudných výkonech nedostali, ale tím si přece radost zkazit nenecháme - užijeme si krásný fotbal i tak. Abyste měli včas náležitý přehled, přinášíme zde kompletní seznam týmů, které budou zkraje léta usilovat o tu legračně falickou trofej. Finále je naplánováno na 30. června do japonské Yokohamy.

SKUPINA A

FRANCIE – Zidane, Henry, Viera, Pires, Desailly... musíme říkat více?
Předpověď: Semifinále

SENEGAL – Někteří nebezpeční hráči působící ve Francii by mohli soupeře potrápit.
Předpověď: Skončí ve skupině

URUGUAY – Talentované mužstvo bez hvězd, které by mohlo potrápit i favorita.
Předpověď: Druhé kolo

DÁNSKO – Někdejší mistři Evropy možná budou mít problémy s klimatem.
Předpověď: Skončí ve skupině

SKUPINA B

ŠPANĚLSKO – Vždy považované za jednoho z favoritů, vždy zklame. Ale i tak mají Raúla a další.
Předpověď: Druhé kolo

SLOVINSKO – V kvalifikaci mnohé překvapilo, ale jejich první MS bude tvrdší oříšek.
Předpověď: Skončí ve skupině

PARAGUAY – Potřeštěný Chilavert dokáže zahrát skvěle...
Předpověď: Druhé kolo

JIŽNÍ AFRIKA – Mužstvo naprosto bez hvězd.
Předpověď: Skončí ve skupině

SKUPINA C

BRAZÍLIE – Čtyřnásobní světoví šampióni, kteří od Ronaldova záchvatu před čtyřmi lety trochu tápou.
Předpověď: Čtvrtfinále

TURECKO – Na této úrovni nemají zkušenosti, ale mohli by mnohé zaskočit.
Předpověď: Čtvrtfinále

ČÍNA – Možná je jich přes miliardu, ale ve fotbale jsou k ničemu.
Předpověď: Skončí ve skupině

KOSTARIKA – Určitě budou hrát hezký fotbal, ale bez efektu.
Předpověď: Skončí ve skupině

SKUPINA D

JIŽNÍ KOREA – Domácí mají spoustu schopností a podporu publika, ovšem to asi stačit nebude.
Předpověď: Skončí ve skupině

POLSKO – Poláci budují silný tým v centru s naturalizovaným Nigerijcem Olisabedem.
Předpověď: Druhé kolo

USA – Dobrý výsledek by mohl pomoci fotbalu ve Státech. To je nám ale fuk.
Předpověď: Skončí ve skupině

PORTUGALSKO – Figo, Rui Costa, Gomez, jistě se budou ucházet o titul.
Předpověď: Semifinále

SKUPINA E

NĚMECKO – Dostali sice nakládačku od Angličanů, ale když jde do tuhého, umí úžasně zabrat.
Předpověď: Čtvrtfinále

SAÚDSKÁ ARÁBIE – Už jsou na třetím MS po sobě. Pokaždé zatím vypadli v prvním kole.
Předpověď: Skončí ve skupině

IRSKO – V kvalifikaci vyřadili Nizozemce. Takže určitě něco umějí. Bude to ale stačit?
Předpověď: Skončí ve skupině

KAMERUN – Trochu stárnou, hoši, ale pořád se dokáží bít jak lvi.
Předpověď: Čtvrtfinále

SKUPINA F

ARGENTINA – Mužstvo plné super hráčů. Tentokrát sázíme na Argentinu.
Předpověď: Vítěz

NIGÉRIE – Hezký fotbal, ale ošemetná obrana a také vysoký věkový průměr.
Předpověď: Skončí ve skupině

ANGLIE – Musí vyhrát skupinu, pokud nechce hrát ve druhém kole proti Francii.
Předpověď: Druhé kolo

ŠVÉDSKO – Hodně schopné mužstvo, navíc s hvězdou Larssonem.
Předpověď: Skončí ve skupině

SKUPINA G

ITÁLIE – Třikrát MS vyhráli, jsou silní, mají skvělé fotbalisty.
Předpověď: Finále

EKVÁDOR – První MS. Asi budou hlavně „sbírat zkušenosti".
Předpověď: Skončí ve skupině

CHORVATSKO – Stárnoucí tým, ale s talenty typu Bokšiče, Bobana či Šukera.
Předpověď: Skončí ve skupině

MEXIKO – Mohlo by být nebezpečné. Možná zaskočí i Italy.
Předpověď: Druhé kolo

SKUPINA H

JAPONSKO – Spolupořadatel má lehkou skupinu a hvězdu Nakatu, ale daleko se nedostane.
Předpověď: Druhé kolo

BELGIE – Dostala se sem přes naše břídily a snadnou skupinu snad projde.
Předpověď: Druhé kolo

RUSKO – Dobře postavené mužstvo, ale bez osobností. Má problémy střílet góly.
Předpověď: Skončí ve skupině

TUNISKO – V kvalifikaci porazilo silná mužstva a mohlo by zatopit i Belgičanům.
Předpověď: Skončí ve skupině

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

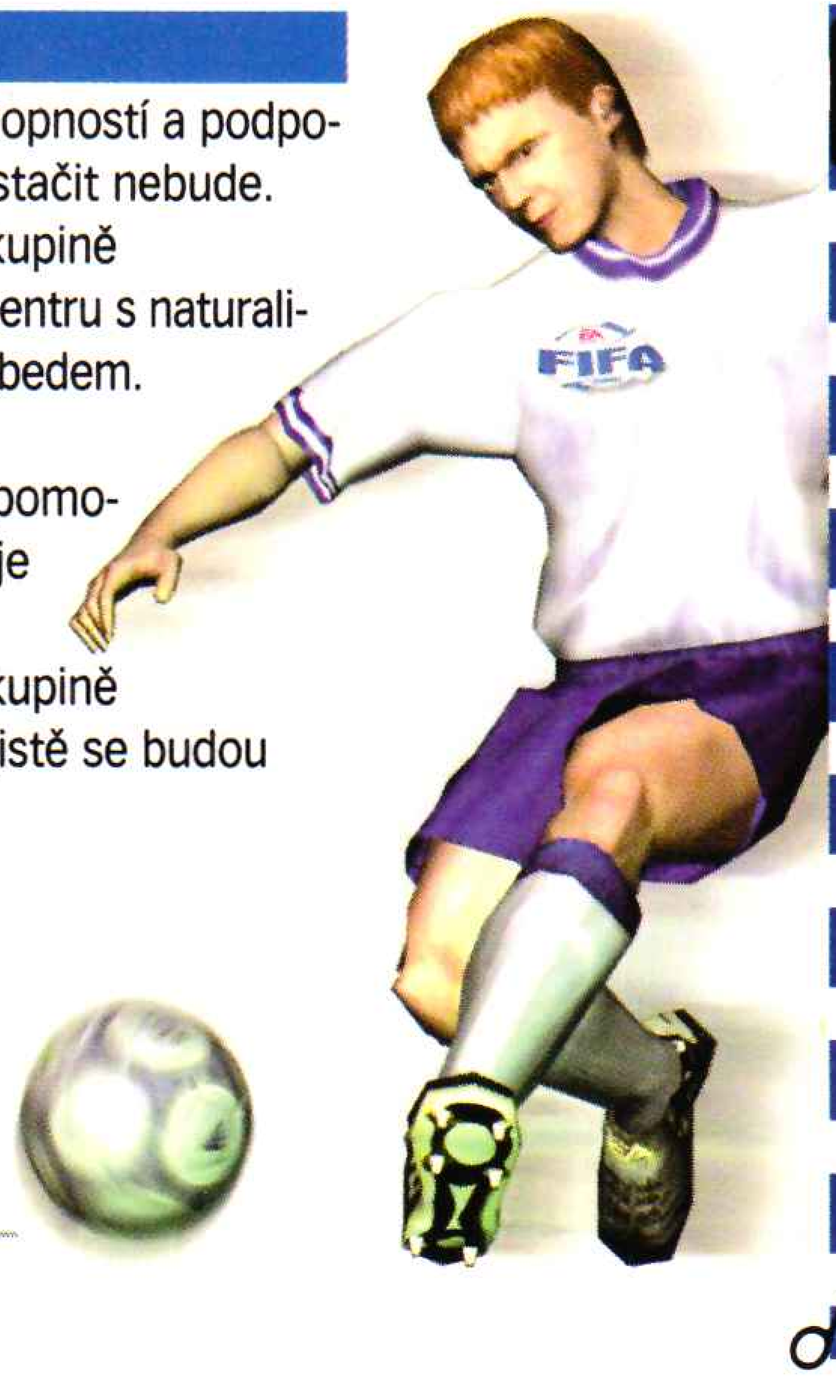
CO BYSTE SI PŘÁLI

NAPIŠTE EA, CO BYSTE VE *FIFA WORLD CUP 2002* RÁDI VIDĚLI.

Za chvíli skočíme do letadla a poletíme na druhý konec světa, totiž do Vancouveru, kde sídlí EA, abychom se na novou pecku podívali zblízka. Proto jestli máte nějaká přání, co byste třeba rádi ve hře viděli, neváhejte a napište nám (dopis, e-mail či SMSku) a my se pokusíme vaše nápady v Kanadě tlumočit.

Z těch, co dojdou, vybereme několik nejlepších a ty vezmeme s sebou. Schválně, co si o tom lidé od EA budou myslet. A ten úplně nejlepší nápad - který vybere náš *FIFA* fanatik Milan Jablonský - bude odměněn diskem s hrou, jakmile se objeví na trhu.

Takže buďto vyplňte formulář dole a pošlete na obvyklou adresu, nebo napište e-mail na janm@omegagroup.cz, nebo pošlete SMSku na náš redakční mobil 0777/074076.



VE *FIFA 2002* musí být...

Ano, vaše hra je už tak dost skvělá skvělá, ale mohla by být ještě lepší, kdyby v ní byly následující originální nápady...

Jméno **Adresa**

Telefon **E-mail**

Chci:

Chcem sapíka a možnosť odstreliť
tým sukin synom čo prznia modelky
tie ich nagelované hlavy.
A svetový mier!

POŠLETE TENTO KUPON NA ADRESU: *FIFA WORLD CUP* SOUTĚŽ
PlayStation Magazín, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7.



KOVOVÁ KULKA

KDY DUBEN · KDO BUDE OZNÁMENO · KDE WWW.METALSLUG.COM

KONEČNĚ! Na PS1 konečně míří jedna z nejkultovnějších automatových her posledních deseti let.

Jednou z PSone her, které jsme Americe záviděli, byl *Metal Slug X*. Hra, která se poprvé na automatech objevila už před šesti lety (resp. předchozí díly, *X* je už třetí v pořadí) je naprosto fantastickou 2D střílečkou s jedinečnou atmosférou a grafikou.

Je čas si odpočinout od 3D kamery, polygonů a složitého ovládání - v *Metal Slugu* ovládáte vojáka, který v průběhu hry likviduje doslova tisíce nepřátel. Grafika je nádherně prokreslená a její hlavní deviza spočívá v humorném pojetí - nepřátelé si třeba před vaším vstupem na scénu opékají špekáčky. Budete se smát od začátku do konce, to vám zaručujeme.

Hratelnost je ze "staré školy", a tak je poměrně krátká, ale o to intenzivnější. Už v příštím čísle čekejte bližší informace.

FOTBALOVÝ PÁREČEK

KDY PODZIM · KDO ANCO · KDE WWW.ANCO.CO.UK

NOVÉ HRY! Anco oznámila návrat Fergie a Kick Off

Není to tak dávno, co jsme se seznámili s hrou *Alex Ferguson's Player Manager 2002*, a už tu máme další pokračování úspěšné řady.

AFPM 2003 můžeme čekat na Vánoce a zasvěcený zdroj z ANCO nás informoval, že jisté aspekty hry (nejspíš nižší soutěže) budou obětovány ve prospěch změn v hratelnosti.


Velký Skot: Trumfne poslední Fergie LMA?

Anco také plánuje návrat rozsáhlé řady *Kick Off* na PS1, a to s možným převodem PCčkové hry *Kick Off 2002*, k němuž by mělo dojít někdy v průběhu tohoto roku. Má to být taková fotbalová komedie s mírně ulítlými detaily - fotbalisté budou mít místo hlav míče, nebo budete moci ovládat týpky, co stojí vedle hřiště s nosítky. Více informací přineseme, hned jak se k nim dostaneme.

INFO KANONÁDA

BAM! JE TO TAM

Firma BAM! právě podepsala smlouvu na vydávání her inspirovaných animovaným seriálem *Samurai Jack*. Film, nakreslený Gendy Tartakovským, který stojí i za peckou *Dexter's Laboratory*, je v současné době obrovským hitem na stanici Cartoon Network ve Spojených státech. První hra *Samurai Jack* by měla vyjít někdy v průběhu tohoto roku.



POCTA PRO POTTERA

Vy, kteří pořád odmítáte PlayStation, slyšte toto: *Harry Potter and The Philosopher's Stone* byla nejlépe se prodávající hrou roku 2001. V Británii EA prodala jen za první týden 100 tisíc disků a po pěti týdnech se jejich počet přehoupl už přes 300 tisíc. Dá se tedy předpokládat, že na PS1 vyjde i druhý díl.

CO BYSTE UDĚLALI vy?



Vůdce vám dal úkol za všech okolností ubránit frontu! Váš tankový prapor sestávající z tanků E-79 je jedinou obranou klíčového německého zdroje před postupující britskou tankovou divizí. A potom se z mlhy na horizontu vynoří samotní Spojenci. Milý německý příteli, jste v obklíčení a soupeř je navíc v přesile. Co budete dělat?

A Zahnete vpravo a zmizíte v lesících na okraji, tudíž v relativním bezpečí. .... OTOČTE NA STRANU 49

B Hrdě se postavíte Britům tváří v tvář a ukážete jim co proto!. .... OTOČTE NA STRANU 89

MOTLEY NA TAHU!

PLAYSTATION ROZJÍŽDÍ HIP-HOP

KDY BRZO · KDO MOTLEY · KDE PŘÍMO TADY NA PLAYSTATION

NOVINKY! Další převratná novinka na klubové taneční scéně nese jméno PlayStation...

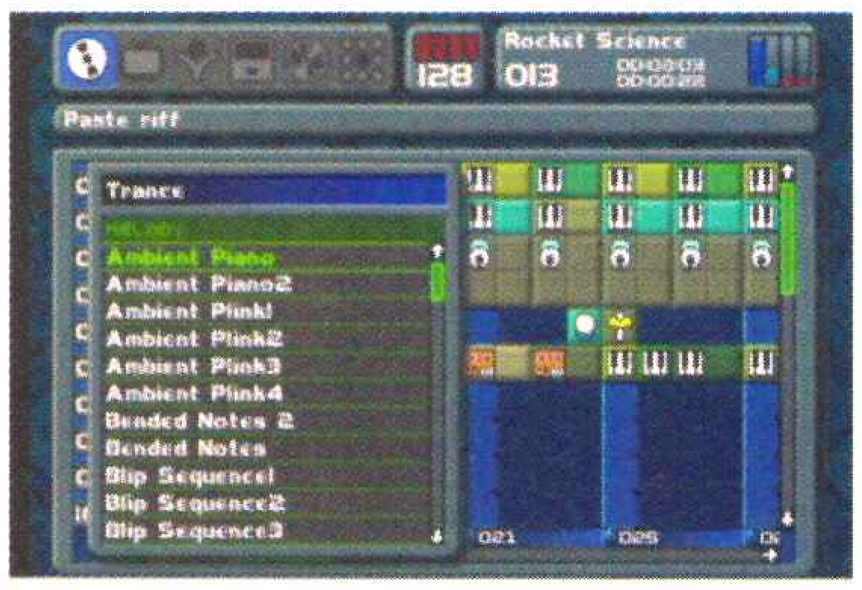
Většina majitelů PlayStation zakrněla u obyčejných hudebních programů, ovšem našli se i tací, kteří šli ještě o krok dál. Vezměte si například Motleyho.

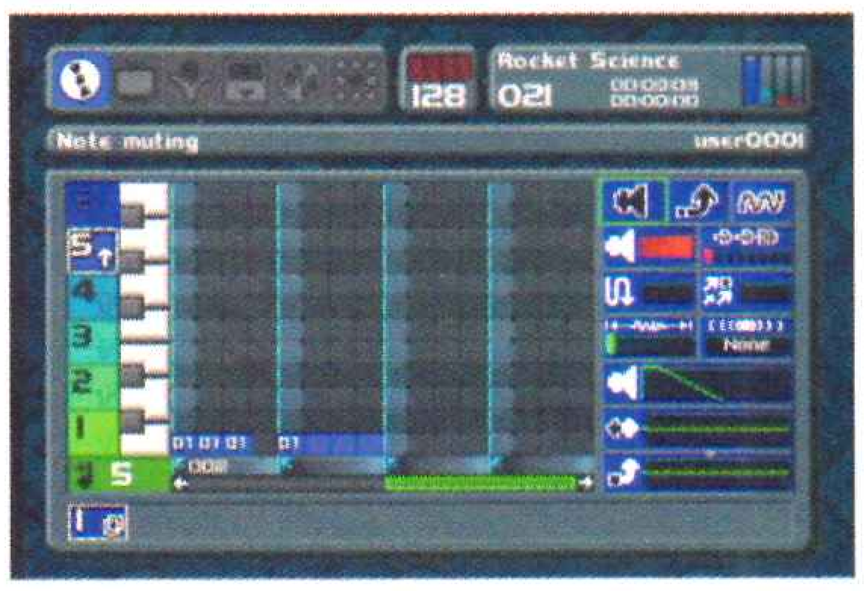
Nezávislý hip-hopový muzikant o sobě dal v posledních letech docela slušně slyšet. Objevil se třeba v Session Unsigned DJ Steva Lamacqa, v nedávné době přispěl i do hip-hopových pořadů pro britskou komerční stanici Channel 4, stejně jako pro BBC, kde vystupoval v rámci pořadu Urban Choice Trevora Urbana.

Nás ovšem nejvíce zajímá úplně něco jiného. Totiž to, že všechny jeho skladby z Motleyova alba vznikly na PlayStation, kterou si hudebník pořídil.

Teď se mu dostává slušné popularity, takže je možné, že se ani nenadějeme a z mladého rappera se stane světová hvězda. Ostatně teď se prý úporně snaží prorazit i na americké scéně.

Tak co, už se vám vaše PS1 jeví jako nahrávací studio? No, pokud máte chuť trochu to rozpumpovat, žádný problém. Kdo ví, co z vás nakonec může být za hvězdu.





KMOTR

DRBY! **Další střípky informací smetené z podlah vývojářských laboratoří. A raději se posaďte, protože tentokrát to s vámi opravdu zacloumá...**



Varování: Nepokoušejte se toto koupit v obchodě! (Zatím) to nikde nenajdete.

Zatímco takzvaní „novináři" z ostatních plátků považují za těžkou investigativní žurnalistiku už jen to, když se dojdou podívat do obchodu, aby zjistili, jaké hry jsou na trhu, my pro vás v této rubrice získáváme informace uplácením špatně placených betatesterů a sváděním naivních sekretářek, kterým několik sklenic tequily spolehlivě rozváže jazyk. Každý drb, o kterém se v této rubrice dočtete, pochází z naší pečlivě udržované špionážní sítě a můžete (a můžeme) si tedy být jistí, že tyto informace nenajdete nikde jinde.

Při vyvíjení her a jejich převádění z jedné platformy na druhou je slovo "levný" většinou synonymem pro "nefunkční" a "nevzhledný". Čas od času se ale objeví výjimka, která tomuto pravidlu uštědří ránu pod pás. Nedávno jsme se doslechli, že manchesterská firma Zedtwo pokořila dosavadní rekordy pro nejlevnější hru na PS1, když převedla na tuto platformu z PS2 hru *Aqua Aqua Wetrix* - téměř bez jakýchkoli nákladů. Dokonce i před dávnými a dávnými časy, v dobách Spectra, kdy spoustu vývojových týmů tvořil jen programátor a jeho pes, bylo nutné pro zdařilé dokončení projektu počítat s několika statisíci korunami. Takže dotáhnout celý vývoj hry pro PS1 až ke zdařilému konci a získat požehnání firmy Sony v podobě záruky kvality hraničí se zázrakem, zvlášť když vám potom ještě zbude v kapse pár drobných. Programátor celou hru konvertoval sám (program i grafiku). Hra měla být uvedena na trh už před několika měsíci, ale potíže na straně předpokládaného vydavatele celý proces zpomalily. V současné době se čeká, který z vydavatelů nabídne nejvíce, takže bychom vám možná mohli přinést recenzi již v příštím čísle.

Jak už jsme zmínili v jednom z předchozích vydání, doneslo se k nám tajnými kanály z ATD, že se chystá nová závodní hra založená na enginu *Rollcage*. Poté, co jsme vydavatele uplatili větším množstvím barevných pilulek, než kolik najdete v nočním klubu na Ibize, dozvěděli jsme se, že se hra bude jmenovat *Fire Bugs* a měla by se objevit v září. K podstatným změnám patří větší výběr rozmanitých vozidel než u předchozích závodů (včetně vozidel se třemi či pěti koly) a nahrazení okoukané sci-fi grafiky komiksovým prostředím. Mělo by se jednat o jeden z nejlepších projektů roku 2002 pro PS1. Exkluzivní preview můžete čekat už v příštím čísle.

A na závěr ještě jedna neuvěřitelná informace. Donesly se k nám zprávy, které (pokud se ukáží jako pravdivé) nám nepochybně zaručí Pulitzerovu cenu - nebo aspoň prémie k platu. Tyto informace jsou natolik tajné, že ani naši přátelé (dobrá, špióni) z vnitřních kruhů zednářské organizace Sony si netroufají je potvrdit či popřít. Vezměte si palmtop, bluetooth modem a plný čipset pro PS1... a GameBoy Advance bude rázem vypadat jako něco, co jste našli uvnitř Kinder vajíčka. Z našich tajných zdrojů bychom měli získat plány tohoto zařízení během příštích šesti měsíců. Více informací vám tedy přineseme, jakmile je získáme, a pochopitelně, chcete-li vědět, co se na vás opravdu chystá, nezapomeňte číst pravidelně naši rubriku. ●

> „Dotáhnout celý vývoj hry pro PS1 až ke zdařilému konci hraničí se zázrakem, zvlášť když vám potom ještě zbude v kapse pár drobných."





Brm, brm... Nové závody Fire Bugs jsou založeny na enginu Rollcage.



Aqua Aqua Wetrix: První screenshoty z laciné, ale o to povedenější konverze.



Kuře jménem Alfréd: Brzy naklade vejce i na PS1.

BÁJEČNÝ VÝLET NA PLAYSTATION

KDY 2003 **KDO** BAM! **KDE** WWW.BAM4FUN.COM

NOVINKY! Wallace a Gromit podepsali smlouvu na účinkování ve hrách pro Playstation.

Nová vydavatelská společnost BAM! uzavřela smlouvu s Aardman Animation, která jí umožní vytvořit sérii her v hlavních rolích s postavičkami Wallace a Gromitem, oblíbenými hrdiny animovaných filmů *The Wrong Trousers* (Špatné kalhoty) a *A Grand Day Out* (Báječný výlet).

První z her už se vyvíjí, ale v obchodech se objeví nejdříve v roce 2003. Firma BAM! slibuje "strhující příběh, kvalitní animace, roztomilé nové postavičky a dostatek legrace." To jsou dozajista cíle dost vysoké.



Na přípravě her spolupracuje i Nick Park - oscarový režisér fantastického *Slepičího úletu* a filmová studia W&G, což by obojí mělo přispět ke zdaru celého projektu. Andy Williams, marketingový ředitel společnosti BAM! dodává: "U Aardmanů dokonale znají své postavičky a dokáží vytvořit příběh, který zaujme. Očekáváme tedy sérii vynikajících her, v nichž hráči budou mít příležitost ovládat své oblíbené hrdiny a Wallace a Gromit získají nové publikum."

Více zpráv a obrázků vám přineseme, jakmile se nám tito dva výtečníci dostanou do rukou.

INFO KANONÁDA

TANČIT AŽ DO RÁNA...
Firma Konami oznámila, že se chystá ve Spojených státech uvést na trh novou verzi své "taneční" hry *Dance Dance Revolution*. Tato hra, která se v Evropě prodává pod názvem *Dancing Stage Euro Mix*, stejně jako její variace s disneyovským zabarvením, dosáhla v USA i v Evropě vynikajících prodejů, takže se dá očekávat, že po americké premiéře se dočkáme i PAL verze.



ZLO PŘICHÁZÍ
Dlouho očekávaný film *Resident Evil* by se měl objevit v kinech v květnu tohoto roku. Komentáře a recenze je však možné očekávat již dříve, po americké premiéře, která je plánována na 15. března. Jestliže už se nemůžete dočkat, možná vás potěší trailer, který je k dispozici na adrese *www.spe.sony.com/movies/residentevil.*

KUŘECÍ VÝVAR

KDY DUBEN **KDO** SONY **KDE** WWW.SCEE.COM

PRVNÍ HRANÍ! Světoběžné kuře konečně zavítalo i na PS1.

Alfred je kuře. Ve světě počítačových her ale rozhodně nepatří k nováčkům. Jeho plošinovkové skopičiny jsme měli možnost sledovat už v dobách Amigy a NESu. Teď se může z plošinky na plošinku prohánět i na PlayStationu.

Alfred Chicken je plošinovka ze staré školy, s jednoduchou, ale o to barevnější grafikou, spoustou skoků a úrovní nabitých bonusy a diamanty, které můžete sbírat. Z místa na místo se můžete přenášet i teleporty a každý level obsahuje tajnou ikonu - když se vám podaří nasbírat všechny, otevře se vám cesta k tajnému zakončení hry.

Příběh (nebo alespoň jeho náznak) je následující: snažíte se svrhnout zlé kuře Mekka Chicken, které uneslo vaši milovanou kuřici Floellu. Podrobnou recenzi založenou na našich vlastních zkušenostech s Alfrédem můžete očekávat v příštím čísle.

PlayStation Magazín TOP 10 NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER

Žebříček deseti nejprodávanějších her sestaven ve spolupráci s firmou Presto CS.












#	Hra	Vydavatel	Minulý měsíc	PSM verdikt	Hodnocení
1	FIFA FOOTBALL 2002	EA SPORT	1	KUPTE	PSM45 7/10
2	HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	SONY	5	KUPTE	PSM46 8/10
3	SYPHON FILTER 3	SONY	2	KUPTE	PSM45 9/10
4	SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO	ACTIVISION	4	KUPTE	PSM43 9/10
5	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	3	KUPTE	PSM46 9/10
6	PANZER FRONT	JVC	10	KUPTE	PSM38 9/10
7	WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION	7	KUPTE	PSM40 9/10
8	THE ITALIAN JOB	SCI	6	KUPTE	PSM42 8/10
9	LMA MANAGER 2002	CODEMASTERS	9	KUPTE	PSM44 9/10
10	SHEEP, DOG 'N' WOLF	INFOGRAMES	8	KUPTE	PSM38 9/10

CO JE *FINAL* FANTASY?

Nepoznali byste Chocoba, ani kdyby vás kousl do zadku? Tak si nejdřív přečtěte tohle...

Takže co je vlastně ta legendární *Final Fantasy*, o které všichni pořád mluví? *Final Fantasy* (neboli *FF*) je nejoblíbenější a nejuznávanější série erpégéček, kterou kdy tahle planeta zrodila. Hry mají složité propracované příběhy, okouzlující grafiku a jsou plné bizarních a magických tvorečků. *Final Fantasy* hltají už od roku 1987 miliony hráčů po celém světě.

Ačkoli je každá hra této série úplně jiná, jsou zde jisté základní ingredience, které najdete v každé z nich.

HRDINA
Hrajete v roli hlavního hrdiny - to je obvykle mladý muž a povětšinou pěkně drsný typek.

QUEST
Na začátku hry se hrdina vždycky ocitne v nějaké zapeklité situaci.

CESTUJÍCÍ SKUPINKA
Jak procházíte hrou, postupně se na vás nabalí skupinka dalších dobrodruhů, kteří jdou za stejnou věcí jako vy a v průběhu hry je můžete v souboji ovládat. Dohromady tvoříte silný tým.

MONSTRA
Cesta je svízelná a v jejím průběhu potkáte spoustu zlých nestvůr, s nimiž se musíte utkat.

KOUZLA
Jak postupujete vpřed, hlavní hrdina a jeho partáci se naučí spoustu kouzel. Na konci hry už jich máte tolik, že by si z toho Gandalf sežral vousy i s kloboukem.

A tak bychom mohli pokračovat donekonečna Povídáním o hře bychom s lehkostí zaplnili celý tento časopis. Naštěstí - pokud jste nikdy v životě nezažili *Final Fantasy* - existuje snadnější řešení. Běžte do obchodů a kupte si ji!



NEKONEČNÝ PŘÍBĚH



Na oslavu vydání *Final Fantasy VI* jsme nejlepší RPG sérii na světě položili pod mikroskop a ohlédli se za 15 lety pařanských požitků.

Pokud se vám daří prodávat každou hru v milionech disků po celém světě, pak vám asi brzo dojde, že něco děláte hodně dobře. A pokud tato série v průběhu posledních patnácti let dala světu devět bestsellerů, je nad slunce jasnější, že jste trefili přímo do černého.

Japonská softwarová firma Square našla úspěšnou zaklínací formulku jménem *Final Fantasy* v roce 1987 a ta se od té doby těší nevídanému úspěchu. Čím si ale vlastně *Final Fantasy* získala takové místo v srdcích hráčů?

„Čím si vlastně *Final Fantasy* získala takové místo v srdcích hráčů?"



Vypadá to jednoduše: Společnost Square ale první konzole vyždímala, jak to jen šlo.



Znovuzrození: Jeden z největších hitů minulého roku, *FFIX*, nedávno vyšla v platinové edici.

Že by grafikou? Nebo složitými a strhujícími příběhy, které hry vypráví? Nebo možná detailně propracovanou a příjemně náročnou hratelností? Ve skutečnosti asi kombinací všech těchto faktorů, což ostatně dosvědčí každý, kdo hru někdy vyzkoušel. Za 15 let své existence se hra objevila na čtyřech konzolích a dočkala se mnoha změn a vylepšení. Nicméně jedna věc zůstala stále stejná, totiž že je radost tuhle hru hrát.

Na následujících stránkách se podíváme, jak se *Final Fantasy* vyvíjela, a to od svých skromných začátků na 8bitové konzoli Nintendo Entertainment System (NES), přes klasické díly pro PlayStation až po fantazie nové generace na PS2. Po cestě se podívá také na to, co podivného se děje ve světě *FF*, jací lidé za těmito hrami stojí, a taky zmíníme pár dalších her od Square, které v Evropě nevyšly. Zatím.



ODPOČÍTÁVÁNÍ

Krok za krokem k dokonalosti

Pochopit historii firmy Square je asi stejně těžké, jako hrát arabskou verzi *FFVII*. Rvali jsme si při tom vlasy, skřípali zuby, ale nakonec se nám přece jen podařilo dát dohromady několik nejvýznamnějších okamžiků ze 17leté historie téhle japonské společnosti. Na několika následujících stránkách proto najdete všechny klíčové události v dějinách Square. Tak do toho.

Poznámka: Pokud není uvedeno jinak, jedná se o hry pro PS1 v jejich evropské verzi.

1985 Japonská společnost Denyu Co Ltd zakládá softwarovou odnož jménem Square.

Square vydává svou první hru *Tegu-zar* (pouze v Japonsku, střílečka pro NES).

1986 Square vydává *King's Knight* (pouze v Japonsku, střílečka pro NES) a *Suishou No Ryuu* (pouze v Japonsku, adventura, NES).

První squareovské RPG: *Deep Dungeon* (pouze v Japonsku, NES)

OD FANTAZIE K REALITĚ

Vracíme se k inspiraci a prvním létům...

FFI



Náš příběh začíná v roce 1987, kdy se *Final Fantasy* poprvé objevila na japonském trhu. Ačkoli byla svým zaměřením podobná úplně prvnímu erpégéčkovému hitu *Dragon Quest*, už několik prvních hodin hry nabídlo více hloubky než celý *DQ*. Ve hře ovládáte čtyři Rytíře světla cestující časem, aby rozmetali armádu lotrů usilujících o zkázu světa.

Hráči si *FF* zamilovali nejen kvůli úžasně poutavému příběhu, ale také kvůli revolučnímu tahovému systému soubojů.

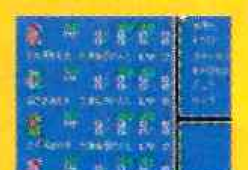
FFII



Square zachovala originální a obrovsky oblíbený systém soubojů a pro druhý díl vytvořila skutečně ďábelskou zápletku. Hra vypráví příběh impéria Baramekia, jež nechalo zavraždit rodiče čtyř malých dítek - Frionela, Guye, Marii a Lionhearta. Čtyři sirotci zažívají samé ústrky, a tak se spojí ve vzpouře proti říši.

Hlavní novinkou hratelnosti byl vývoj postav. Ty během hry nabírají nové schopnosti, které se navíc dalším používáním dále zdokonalují.

FFIII

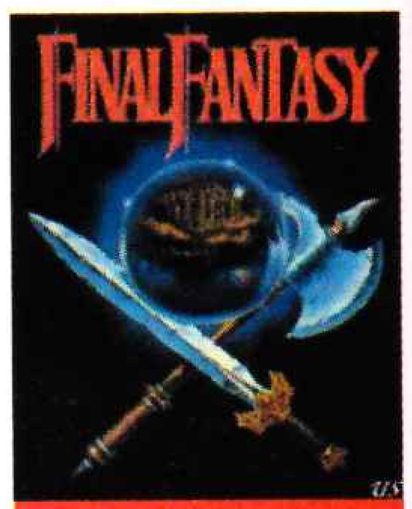


Třetí díl byla poslední *FF*, jež se objevila na NES, a možnosti 8bitové konzole využila skutečně beze zbytku. Krásná grafika a dokonalý zvuk uváděly hráče doslova ve vytržení. I zde jste ovládali čtyři mladé postavičky z řad Rytířů světla, ovšem tentokrát bylo vaším úkolem zachránit svět před potopou a porazit čtyři Rytíře tmy.

Jakkoli se to mnohým z vás může zdát neuvěřitelné, byla doba, kdy PS1 neexistovala a pařanská komunita se soustředila hlavně kolem nintendovského NESu. V roce 1987 finančními problémy sužovaná firma Square vydala hru na Famicon (neboli NES), která měla firmu buď zachránit nebo potopit. Ve svém očekávání se nezklamali - v domovském Japonsku se *FFI* prodalo přes milion kusů. Kde ale toto velmi složité a naprosto brilantní RPG hledalo inspiraci?

Stejně jako v případě všech moderních fantasy, ať už jsou to knížky, filmy či hry, je zapotřebí vrátit se zpátky do padesátých let, kdy se poprvé objevila Tolkienova románová trilogie *Pán prstenů*. V těchto knihách vystupují fantastické postavičky, které dohromady svede nepředvídatelný osud, a ony musejí vyrazit na nebezpečnou a obtížnou cestu. Po cestě potkávají všechny možné druhy zlých potvor, které se jim jejich plány snaží zhatit. Že vám to zní nějak podvědomě? No aby ne!

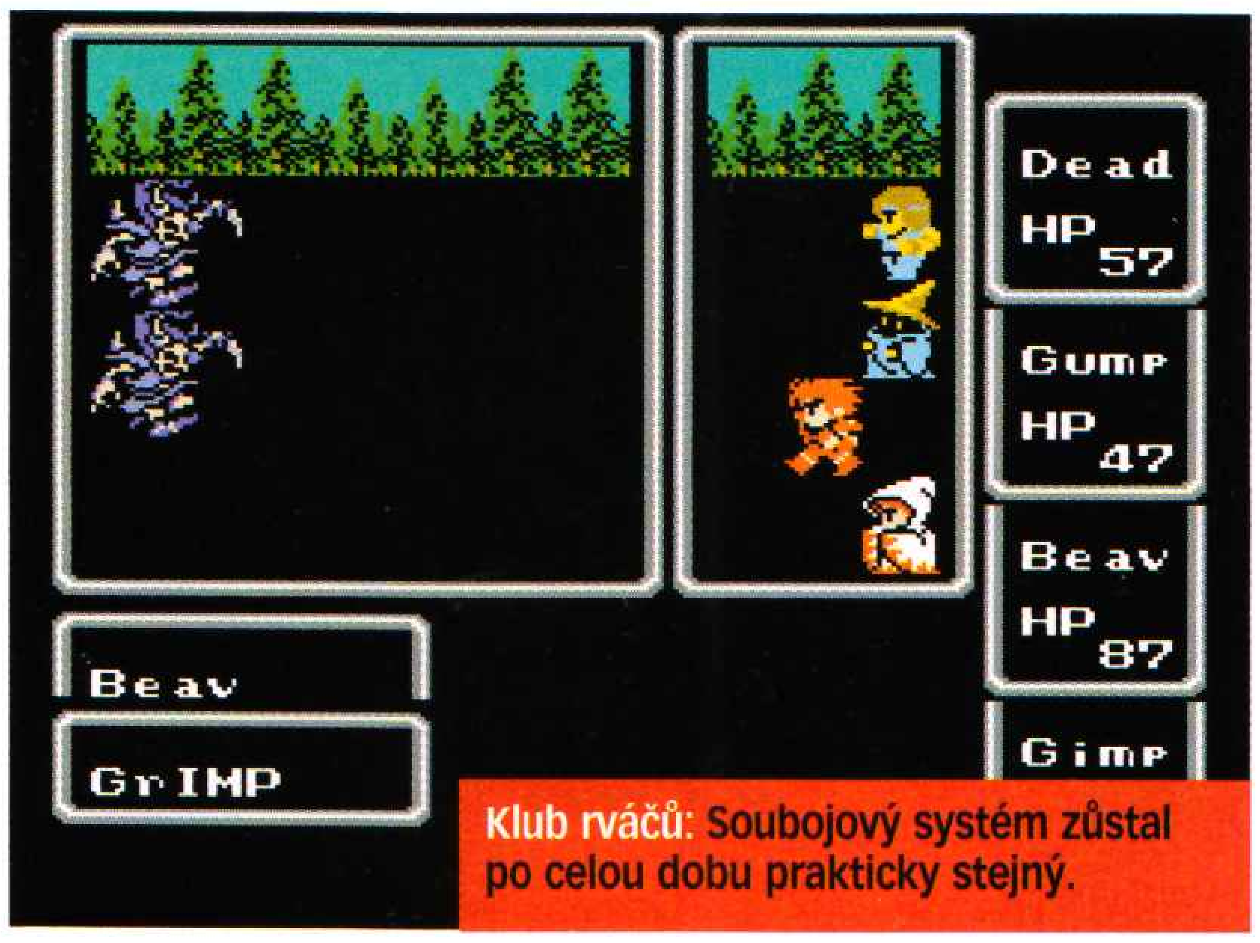




První dojem: Takhle vypadala originální krabice americké verze *FFI*.

Teď se přesuneme o dvacet let dál do Ameriky, kde Dave Arneson a Gary Gygax vydali sadu pravidel pro papírové RPG jménem *Dungeons & Dragons*. To se hraje s pomocí obyčejné čtvrtky, tužky, několika kostek a pořádné dávky představivosti - hráči si vytvoří skupinku postav a vydají se do dobrodružství plného kouzel.

Dungeons & Dragons si záhy získala nadšené stoupence, a to jak v Americe, tak v Japonsku, kde se počátkem osmdesátých let začaly objevovat první herní konzole. Samozřejmě bylo jen otázkou času, než někoho napadlo udělat ve stylu *D&D* první videohru. A tak se zrodila *Final Fantasy*.



Klub rváčů: Soubojový systém zůstal po celou dobu prakticky stejný.





ODPOČÍTÁVÁNÍ (POKRAČOVÁNÍ)

1987 Square se odděluje od Denyu a vzniká samostatná firma Square Co Ltd.

Finančními problémy sužovaná Square vsází všechny prostředky na jednoho koně - RPG, o jehož úspěchu se tvůrcům nesnilo ani v „poslední fantazii".

Vychází *Final Fantasy* (Japonsko, NES). Rázem ovládá celou japonskou popkulturu.

1988 V Japonsku vychází *FFII* (pouze v Japonsku, NES).

1989 Square vydává několik dalších her, ale nic světoborného.

1990 *FFIII* (pouze v Japonsku, NES)

FFI vychází v Americe.

1991 *FFIV* (Japonsko, NES)

FFIV Easytype (Japonsko, NES). Dětská verze IV. dílu.

SEZNAMTE SE S TÝMEM

Na tom, že je *Final Fantasy* tak úspěšná, se podíleli stovky lidí nejrůznějších profesí herního vývojářství. Zde vám představujeme několik klíčových osobností...



Hironobu Sakaguchi, producent FFI - FFXI

Pokud můžeme za hry *Final Fantasy* poděkovat jednomu člověku, pak je jím génius jménem Sakaguchi. Napsal, produkoval a i programoval už první titul a od té doby ke kormidlu *FF* nikoho nepustil. Loni si splnil sen a režíroval první film *The Spirits Within* - v čísle 48 jsme s ním přinesli rozhovor.



Yoshinori Kitase, režisér *FFV - FFVIII*

Kitase se původně chtěl stát velkým filmovým režisérem a snažil se tedy nějak prorazit v japonském filmovém průmyslu. Nicméně nakonec skončil u Square, kde s *Final Fantasy* nepochybně oslovil více lidí, než by se mu to kdy povedlo s filmem. „Můj osobní pocit ohledně řady *Final Fantasy*," říká dnes Kitase, „je ten, že se nám povedlo obdařit postavy všemi lidskými emocemi: je tu smutek, štěstí i vztek. A právě to je oblast, v níž jsme - vedle dokonalého využití schopností konzolí - tak dobří."

Asi by se nenašlo mnoho lidí, kteří by chtěli toto tvrzení vyvracet.



Nobuo Uematsu, skladatel *FFI-X*

Jedním z trumfů her *FF* je zvukový doprovod. Jen málokdy předtím se hry mohly pyšnit tak emotivním soundtrackem, který odrážel jak epické rozměry příběhu, tak velmi osobní pocity. Uematsu napsal hudbu ke každému dílu, některé soundtracky dokonce vyšly samostatně na CD.



Tetsuy Nomura, hlavní výtvarník, *FFVII — FFVII*

Krátce poté, co dokončil práci na *FFVII*, jsme se tohoto výtvarníka zeptali, jaké jiné hry kromě *Final Fantasy* se mu líbí. „Nemám čas je hrát," zněla jeho odpověď. „Neměl jsem ani chvilku volného času." Vidíte, jak se pro nás tito lidé obětují?

JEN SI TO PŘEDSTAVTE!



Co si dneska vezmu na sebe? To, co můj vzor, ne?

V zemi vycházejícího slunce má Square fanatické příznivce!

Společnost Square se mezi japonskými hráči vždy těšila obrovské popularitě a její příznivci patřili k těm nejloajálnějším. Asi nejfanatičtější příznivce erpégéčkové řady lze nalézt v projektu Cosplay (neboli Costume Play). Nápad, na němž projekt stojí, je celkem jednoduchý: Za prvé, navlečete se do stejného kostýmu, jaký nosí vaše oblíbená postavička ze hry. Za druhé, s podobně založenými lidmi se sejdete na akci v módní tokijské čtvrti. Za třetí, ve svých oblečcích hezky zapózujete fotografům jako na módní přehlídce. Tady vidíme pár oháklý stejně jako jejich vzory Squall a Rinoa... do posledního detailu. To jsou fakt cvoci!

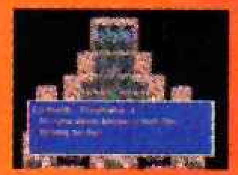
FFIV



Se svým čtvrtým dílem se řada přesunula na 16bitovou konzoli SNES, díky čemuž mohli u Square zapracovat na vizuální stránce i zvuku, a stejně tak dodat soubojům větší složitosti. Poprvé se zde objevil tzv. Active Time Battle System, umožňující simultánní souboje dobrodruhů a nepřátel, podobné jaké vidíme v dnešních hrách pro PlayStation. *FFIV* se objevila jako součást v Americe vydané PS1 kompilace *Final Fantasy Chronicles*, jejíž recenzi jsme přinesli v minulém čísle.



FFV



Zase máte na starost skupinku čtyř šlechetných dobrodruhů, kteří bojují proti silám zla, aby zachránili svou planetu před zkázou. Každá postava může být zařazena do jedné z 22 různých tříd, od tradičních rytířů, čarodějů a zlodějů až po zcela nevšední řemesla, jako jsou krotitelé zvěře či tanečníci.



FFVI



Vůbec poslední díl řady, který se objevil na konzoli Nintendo. *FFVI* se obecně považuje za hru s nejlepší 2D grafikou, která kdy byla ve hrách k vidění, a rovněž s nejlepším soundtrackem. Co se týče změn v hratelnosti, šestý díl nabídl tzv. Relic System, v jehož rámci se každá postava může vybavit dvěma doplňky.

V Evropě *FFVI* vychází tento měsíc. Pokud si nalistujete stranu 34, můžete si přečíst naši rozsáhlou recenzi se spoustou detailních informací.

FFII se objevila na trhu (USA, SNES). Je to vlastně *FFIV*, která ovšem používá některé stejné věci jako japonská verze Easytype.

1992

FFV (pouze Japonsko, SNES)

***FF Mystic Quest* (pouze USA, SNES). „Snadné" RPG pro údajně tupé americké pařany. Nevedlo si moc dobře.**

1993

Vznik první kreslené řady Final Fantasy jménem *FF Anime: The Legends of the Crystals* (vysílané pouze japonskou televizí).

1994

FFVI (Japonsko, SNES)

***FFIII* (USA, SNES) - v Japonsku FFVI - se záhy stává nejprodávanějším RPG v dějinách amerického videoherního průmyslu.**

Square začíná pracovat na *FFSGI* (N64), ve které vystupují postavičky z šestého dílu. Nicméně práce jsou zastaveny poté, co Square uzavírá smlouvu se Sony na výrobu her pro PS1.

1995

Front Mission (Japonsko, SNES)

Chrono Trigger (Japonsko, SNES)

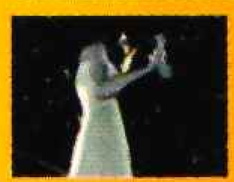
Sony uvádí na japonský trh svou konzoli PlayStation.

FFVII



Tak přišel rok 1997 a nastala éra PlayStation. Firma Square se nepohodla s Nintendem a uzavřela smlouvu se Sony, podle které bude vyrábět hry výhradně pro PS1. A jelikož vývojáři od Square byli celkem zvyklí využívat dostupného hardwaru v maximální možné míře, podařilo se jim vytvořit skutečně fenomenální titul. Detailní trojrozměrná grafika a nádherné FMV sekvence, kombinované s dnes už důvěrně známou hratelností vynesly hře přezdívku „interaktivní film".

FFVIII



Osmý díl navázal tam, kde sedmý přestal. I on nabídl skvostnou grafiku a skvělý příběh. Hra uvedla do série mnoho nových aspektů. Například je tu nedostatek zbroje, vylepšování zbraní nemá takový význam a máte k dispozici skutečně nekonvenční způsoby, jak přijít k penězům.

Příznivci změny nepřijali s moc velkým nadšením, na druhé straně zase si je získal příběh a postavičky s komplikovaným charakterem.



FFIX



Devátý díl se vlastně rodil zároveň s osmým, ale obě hry byly naprosto rozdílné. Deváté RPG se opět vrátilo k tématu fantasy, ale daleko spíš než nové dobrodružství to byl takový nostalgický výlet. Nové schopnosti jste se zde mohli naučit i z výzbroje, zbraní nebo z dalších předmětů. Systém rozdělování do tříd z prvních her byl opuštěn a nahrazen podstatně těsněji sešněrovanou strukturou. Bohužel devátý díl byl poslední novou *FF,* která se na původní PlayStation objevila, nicméně byla to další klasika, a to z dílny společnosti, která chrlí klasické věci jen jakoby bokem.

VLÁDCE STATION

Vlak do stanice *FF* právě odjíždí...

Pokud existuje nějaká věc, kterou jsme si v redakci jistí, pak je to fakt, že naši čtenáři zbožňují hry *Final Fantasy.* Mají totiž úžasnou grafiku, oslnivou hratelnost, nádherné videosekvence a příběhy s více zápletkami a zákrutami než *Colin McRae Rally,* takže vůbec není divu, že se těší takové popularitě.

Na druhé straně, jak ukázala debata o tom, zda je větší drsňák Squall nebo Cloud, shoda končí přesně v okamžiku, když přijde řeč na oblíbené postavy.

Proto jsme se rozhodli provést řízený vědecký experiment a zeptat se stopadesáti náhodně vybraných předplatitelů našeho magazínu, aby pojmenovali nejlepší aspekty *Final Fantasy.*

Že by výsledky této ankety jednou provždy vyřešily zuřící debaty? Zavládne ve světě *Final Fantasy* konečně klid a mír? Doufejte...

PROČ ZBOŽŇUJI *FINAL FANTASY* - J. PAVLOVSKÝ



Proč se mi líbí FF? A proč ne? Má někdo nějaké námitky?... No dobře, zkusím zapřemýšlet. Final Fantasy byla jedním z prvních RPGček, které jsem na PlayStation hrál. Do té doby jsem byl zvyklý na PCčkovský styl dungeonů, takže je jasné, že mě Final Fantasy (s číslem VII) uchvátila. Měla propracovaný příběh s pointou, která by jí záviděl i Šestý smysl, a postavy nebyly jen panáci, na které se věšela zbroj, ale měly svou psychologii, své slabosti, své problémy a své lásky. Najednou nešlo o jen o to, aby se váš hrdina dostal na co nejvyšší úroveň, ale i to, jestli je šťastný, nebo ne. A to podle mě dělá tuhle sérii tak silnou. To potěší.

VÝSLEDKY HLASOVÁNÍ PSM

OBLÍBENÁ FANTAZIE

VÍTĚZ: *FFVII*

Z ankety, kterou jsme uspořádali mezi předplatiteli, vyšlo najevo, že jejich vůbec nejoblíbenější hrou pro PlayStation je *FFVII,* a svou oblibu si udržela i navzdory mohutnému nástupu *Metal Gear Solidu.* Jako nejoblíbenější titul v řadě se nám jeví i o čtyři roky později, možná dokonce může aspirovat na titul „Nejlepší hra na PlayStation".



V sedmém nebi: **Nejoblíbenější hra roku 97, 98 a asi i 2002.**

„Úchvatná kombinace složité dějové zápletky, brilantní grafiky a náročné hratelnosti činí z *FFVII* nový standard v oblasti her pro PlayStation." 10/10

PROČ ZBOŽŇUJETE *FF?*

V případě této otázky jsme dostali pár opravdu divných odpovědí. Jeden respondent dokonce uvedl, že díky téhle hře lépe vychází se svou snoubenkou.

1. **Příběh**
2. **Životnost**
3. **Hloubka**
4. **Grafika**
5. **Souboje**



„Ani vlastně nevím, proč mám *FF* tolik rád, ale když jsem se podíval na herní čas a zjistil, že to pařím přes sto hodin, pak jsem si řekl, že asi musím být do téhle věci zamilovaný."

Tomáš Pergl

ODPOČÍTÁVÁNÍ (POKRAČOVÁNÍ)



1996 *Front Mission: Gun Hazard* (Japonsko, SNES)

1997 *FFVII* (Japonsko, poté USA a nakonec Evropa). Během dvou dnů po japonské premiéře se prodaly 2 miliony kusů.

Japonci se konečně dočkali verze FFIV pro PS1.

FF Tactics (Japonsko)

Vychází Chocobo - Mysterious Dungeon (Japonsko)

Bushido Blade (Japonsko, akční hra)

FF Anime: The Legend of the Crystals (Japonsko, VHS)

Čtenáři PSM zvolili *FFVII* nejlepší playstationovou hrou všech dob.

1998 Verze *FFV* pro PS1 (pouze v Japonsku)

Ehrgeiz: God Bless The Ring (Japonsko, bojovka)

Parasite Eve (Japonsko)

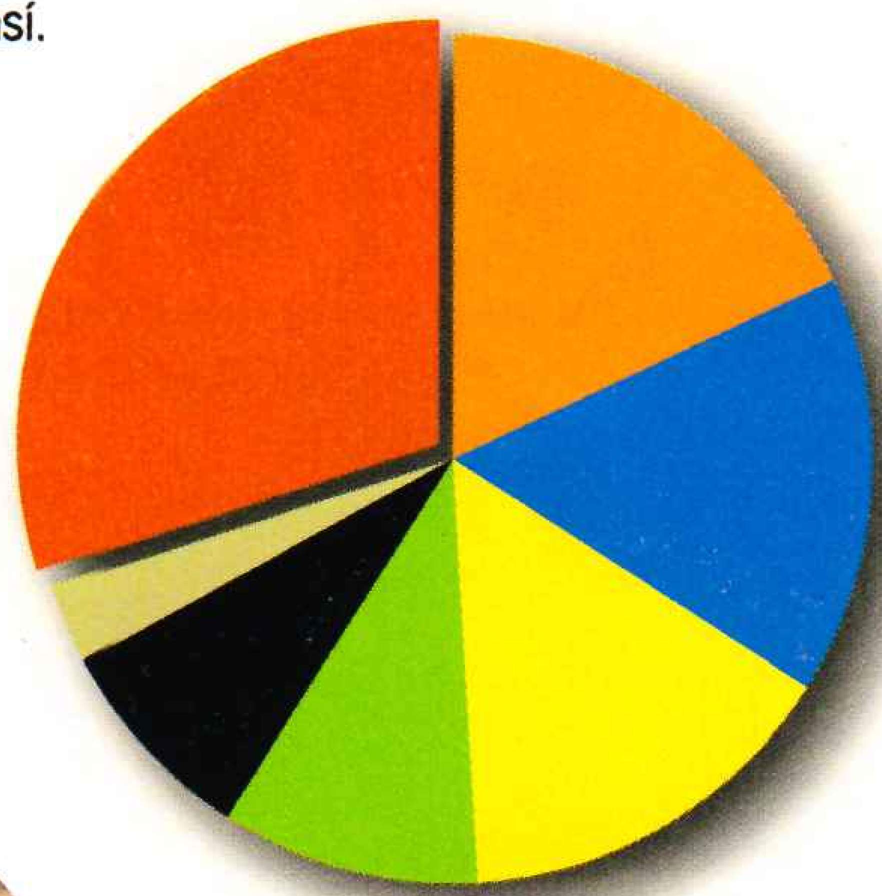
Bushido Blade 2 (akční hra)

FF Anime: The Legends of the Crystals (USA, VHS)

NEJOBLÍBENĚJŠÍ POSTAVY

VÍTĚZ: Vivi *(FFIX)* 18%
„Tenhle týpek je totiž v pohodě a člověk se s ním při hře okamžitě ztotožní. Je to určitě nejlepší postavička, jakou lze ve *Final Fantasy* vidět," říká čtenář Mirek Král a hodně lidí s ním podle všeho souhlasí.





1. **Vivi** (FFIX) 18%
2. **Squall Leonheart** (FFVIII) 16%
3. **Cloud Strife** (FFVII) 15%
4. **Zidane Tribal** (FFIX) 10%
5. **Sephiroth** (FFVII) 8%
6. **Tifa** (FFVII) 3%
7. **Dalších 30%** (Celkem hlasováno pro 24 postav)

NEJDRSNĚJŠÍ POSTAVA

VÍTĚZ: Sephiroth (FFVII)
2. Barret (FFVII)
3. Armant (FFIX)
4. Cloud (FFVII)
5. Seifer (FFVII)



Uhozený cvok: **„Mně se líbí Barret. Je trochu jak Mr. T", říká Honza Málek.**

OBLÍBENÝ ZLODUCH

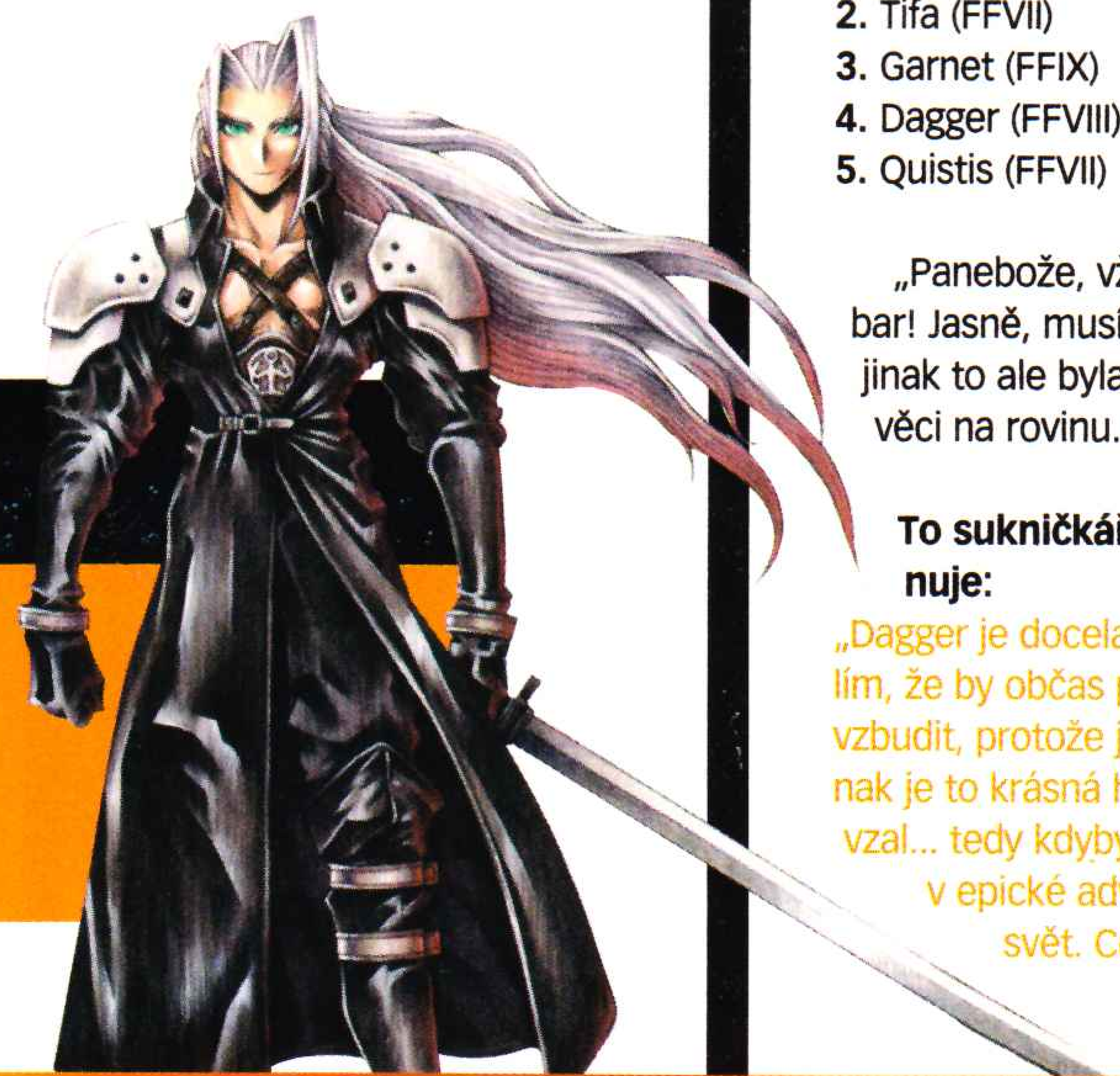
VÍTĚZ: Sephiroth (FFVII)
Mezi gaunery totálně triumfoval tento, který získal pětkrát víc hlasů než Kuja.
2. Kuja (FFIX)
3. Kefka (FFIII)
4. Seifer (FFVIII)
5. Remíza - Turci, Reno, Garland.



LUKÁŠ KOLÍNSKÝ O SEPHIROTHOVI



„Sephiroth neměl sobě rovného - hrdina, legendární šermíř své doby. Pak přišla temnota. Představte si tu nejtemnější mysl, bez jakékoli morálky, masakrující, koho se jí zlíbí, bez sebemenšího slůvka výstrahy. Muž v černém, tajemný vampír, nejchladnokrevnější padouch v dějinách videoher."



NEJHEZČÍ ŽENSKÁ POSTAVA

VÍTĚZ: Rinoa (FFVIII)
Všechny uhranula záhadná kráska s havraními vlasy z *FFVIII*. Víme, že mnohým z vás to přivodí zklamání, ale musíme vás upozornit, že navěky zůstane zavřená uvnitř vaší konzole.

2. Tifa (FFVII)
3. Garnet (FFIX)
4. Dagger (FFVIII)
5. Quistis (FFVII)

„Panebože, vždyť Tifa měla vlastní bar! Jasně, musíte si odmyslet vzhled, jinak to ale byla partie!" Tomáš S. říká věci na rovinu.

To sukničkář Honza Modrák oponuje:
„Dagger je docela v pohodě, i když myslím, že by občas potřebovala trochu povzbudit, protože je taková upjatá. Ale jinak je to krásná holka, hned bych si ji vzal... tedy kdybych byl 3D postavičkou v epické adventuře a měl zachránit svět. Což bohužel nejsem."
Škoda.

Čtenáři PSM zvolili FFVII opět nejlepší hrou všech dob a ta tak porazila Metal Gear Solid.

1999
FFVIII (Japonsko, USA, posléze Evropa). V Japonsku se během tří dnů prodalo 3,3 milionu kopií.
***FF Collection* (Japonsko) - FFIV, FFV a FFVI v jednom balení**
Chrono Cross (Japonsko)
***Chocobo Racing* (Japonsko)**
Legend of Mana (Japonsko a USA)
***Chocobo Stallion* (Japonsko)**
FF Anthology (USA) - FFV a FFVI v jednom balení
***Vagrant Story* (Japonsko)**

2000
FFIX (Japonsko)
Chrono Trigger (USA)
Vagrant Story
Ehrgeiz: God Bless The Ring (bojovka)
Parasite Eve 2
Chrono Cross (USA)
FFIX (USA)

FFX



Desátý díl se odehrává ve světě po apokalypse, v němž je pevnina zalitá vodu oceánů. *Final Fantasy X* má tedy zjevně ekologický rozměr a po vizuální stránce je velmi blízká *FFVIII*. Co se vylepšení týče, jsou tu předně hlasy postav - ty lze poprvé slyšet i ve videosekvencích a během bitev. Tato hra pro PS2 byla vydána v USA a Japonsku, kde (nepřekvapivě) nasadila laťku pro všechny RPG nové generace.

Na evropském trhu se *Final Fantasy X* objeví letos v létě.

FFXI



Jedenáctý díl se nese ve znamení síťových her, kdy spolu budou hráči vzájemně komunikovat prostřednictvím internetu - budou proti sobě moci bojovat, nebo se naopak spojovat do týmů. Náhodné souboje jsou zde minulostí, což jistě mnohé hráče potěší, neboť má-li *Final Fantasy* jako řada vůbec nějakou chybičku, pak tu, že zde na vás číhá spousta nečekaných bitev. Teď se mohou hráči naopak potěšit souboji v reálném čase, a to proti soupeři, kterého si dle libosti sami vyberou.

FFXII



Detailů o dvanáctém díle zatím k dispozici moc není, ale víme, že hra je už v předprodukční fázi vývoje. Tento malinkatý obrázek je jediným naším vodítkem - krásná mladá žena, jak stojí na louce. Hm, z toho se sice moc nedozvíme, ale na druhou stranu, podezřele nám to připomíná začátek *FFVIII*. Že by Rinoina mladší sestra?

Skutečně poslední fantazie? Ani náhodou.







PERLY SQUARE

Není jen *Final Fantasy*

Vedle *Final Fantasy VI* až *IX* jsme si v Evropě mohli zahrát i spoustu dalších špičkových titulů z dílny Square. Nicméně stále ne všechny, neboť u Square jsou přesvědčeni, že evropští hráči nehoří stejně vášnivou touhou po RPG jako jejich japonští a američtí kolegové. My si ale myslíme, že takovýhle názor je pěkná hloupost.

Vydání *FFVI* naznačuje, že Square konečně dostává rozum, a my jen doufáme, že hra připraví cestu do evropského formátu PAL dalším skvostným hrám. S trochou vaší pomoci (viz petice na protější straně) doufáme, že se nám podaří Square přesvědčit, aby v Evropě vydala větší část svého katalogu. Zde jsou některé z těch skvělých her, které nám tolik chybí.



Orientální výraz: Tento bychom přeložili jako „Ááááááách, přichází Goat Man."



FF TACTICS

Ačkoli *FF Tactics* má stejně složitý děj a spoustu postav, její hlavní náplní jsou rvačky. Je to vlastně spíš strategie než klasická adventura. Taková dobrá staromódní řežba, kterou si můžete dát třeba před snídaní, abyste se lépe probrali. Z bojiště si vždycky musíte odskočit do města nabrousit meč, trochu se naprásknout a pak zase rychle do boje. Tak takhle vypadají *Tactics* v několika větách.

Vystupují zde postavy typu Clouda a Aeris, hra si udržuje stejný grafický standard jako celá řada (hlavně co se týče kouzel), a tak je jasné, že jistě potěší všechny příznivce *FF*, kteří nemají své oblíbené série nikdy dost. I proto bychom tuhle hru chtěli na evropských pultech. Že jsme nenasytní? My? Nikdy!

„Vydání *FFVI* naznačuje, že Square konečně dostává rozum."

FF CHRONICLES

Tento balík jsme recenzovali v minulém čísle a je to taková dvojhlavá saň, totiž *FFIV* a *Chrono Trigger*. I když jsou obě hry poměrně staršího data a logicky proto mají poněkud zastaralejší grafiku, přece jen jsou to strhující dobrodružství plné nádherné hratelnosti. My to prostě chceme!



ODPOČÍTÁVÁNÍ (POKRAČOVÁNÍ)

2001 *FFIX*

Postavičky z Chocoba pronikly do japonského McDonalda.

Final Fantasy: The Spirits Within (film) má premiéru v Honolulu.

FF Chronicles (USA) - FFIV a Chrono Trigger v jednom balení.

FF Tactics (USA) znovu vydána jako levný titul, a díky tomu zmizela z pařanských aukcí, kde se prodávala za 100 dolarů.

FFX (Japonsko)

FF: Unknown (Japonsko) Animovaný seriál inspirovaný světem FF

V důsledku velkých ztrát z filmu Final Fantasy: The Spirits Within rezignuje Hisashi Suzuki na post generálního ředitele Square.

2002 *The Spirits Within* vychází na DVD i v Evropě.

FFVI (Evropa, PS1)

FFX (USA, PS2)

2003 *FFXI* (online/PS2)

SVATÝ CHOCOBO!

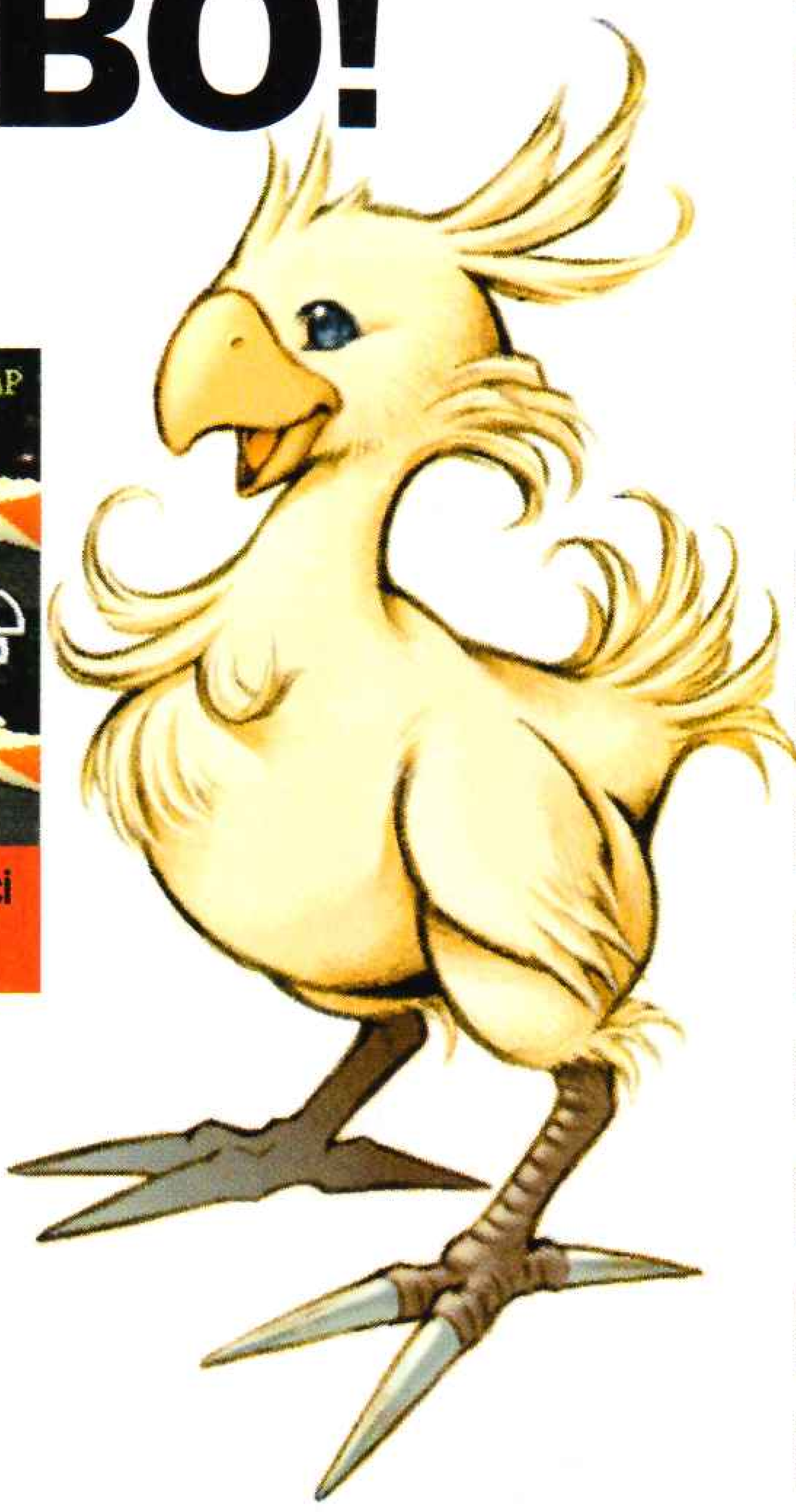
POPLACH! Opeřené hry se blíží!

Pokud to náhodou nevíte, Chocobo je označení roztomilého opeřence, který se zrodil ve *FFII* a od té doby už ve hrách *FF* zůstal. Chocobů jsou dva druhy: tlustí, v nichž můžete schovávat zásoby, a hubení, na nichž můžete jezdit jako na koni. A tihle opeřenci jsou tak oblíbení, že už se dočkali několika vlastních her.

Chocobo Racing coby závodní hra trochu zklamala, ale je jediná, která se dostala na evropský trh. V Japonsku a ve Státech byly k vidění rovněž *Chocobo Dungeon 1* a *2*. Jak napovídá název, v těchto hrách procházíte různé dungeony, potýkáte se s nepřáteli a snažíte se získat poklad. Podle zpráv, které máme k dispozici, jsou to hry poměrně fádní.



Drůbežárna: Tihle roztomilí opeřenci mají své vlastní hry.



XENOGEARS

Tato extravagantní, dvojdisková záležitost se odehrává ve světě zmítaném válkou, kde dva národy svádí boj o světovou nadvládu a používají při tom dávné pozůstatky z minulého věku. Vy hrajete v roli mladého muže jménem Fei Fong Wong, který úplně ztratil ponětí o své minulosti.

Hra obsahuje rozlehlý svět, je tu spousta postav a v neposlední řadě velmi chytrá zápletka, která vás udrží v napětí až do samotného konce.

CHRONO CROSS

Pokračování veleúspěšné *Chrono Trigger* bylo na několika amerických webových stránkách označeno za dokonalý příklad playstationového RPG. Díky novému systému bitev hra volí k soubojům podstatně strategičtější přístup a hráči mohou ovládat i přátele, které po cestě potkají.

Po *Chronicles* je tato hra druhou, kterou bychom chtěli vidět v evropské verzi.



Hrát dál: Chcete si to zahrát? Dejte nám vědět a my budeme Square otravovat.

ŽEBŘÍČEK BEZ FANTAZIE

Dalších pět her od Square, které máme rádi.



1 **VAGRANT STORY** (PSM28, 9/10)
Úchvatná kombinace filmové zápletky, drsných akčních scén a tradiční RPGčkové strategie. *Vagrant Story* je prostě každým coulem klasický squarovský titul.



2 **FRONT MISSION 3** (PSM29, 8/10)
Futuristická vojenská strategická hra plná robotů. Fantastická kombinace RPGčkového vývoje postav ve stylu *FF* a sci-fi strategie. Skvělé.



3 **BUSHIDO BLADE** (NERECENZOVÁNO)
Zajímavé obohacení bojovkového žánru. Tato hra se zaměřuje spíše na taktický a technický element soubojů než na bezhlavé mlácení.



4 **SAGA FRONTIER 2** (PSM26, 8/10)
Další solidní RPG ze squarovské stáje. Poměrně nezajímavý příběh zde kompenzuje pořádná strategie s tvrdým jádrem.



5 **PARASITE EVE II** (PSM30, 7/10)
Hra v žánru survival hororu inspirovaná *Resident Evilem*. Strhující a náročná adventura ovšem úrovně capcomovské klasiky nedosahuje.

PSM TVRDÍ – PROSÍM, VYDAT – FINAL FANTASY CHRONICLES

PROSÍM O VYDÁNÍ

Kampaň PSM za vydání *Chronicles* v Evropě

Minulý měsíc jsme zahájili kampaň za evropské vydání *FF Chronicles*. Její vydavatel Square sice ještě neřekl ano, ale vůbec poprvé v Evropě vydává *FFVI*. Pokud nám pomůžete, nebude dlouho trvat a dočkáme se i *Chronicles*. Stačí, když vyplníte tento formulář a zašlete ho na obvyklou adresu.



Dejte nám to: Dvě hezké hry, obrovská životnost - řekněte Square, že chcete FFC.

Final Fantasy miluji, protože...
Ale no tak, veď tieto starotiny vyfajčím na NES emulátore úplne zadarmenko, si nerobte z ľudí prdel! Starotiny, ktoré ležia zadarmo na webe na každom rohu vydávať na PlayStation za peňaze, tak to né, totok.

chybí/ruce/nohy/krk

DATUM VYDÁNÍ: **DUBEN**
VYDAVATEL: **UBI SOFT**
VÝROBCE: **UBI SOFT**
VÍCE INFO: **WWW.RAYMANWORLD.COM**

Rayman Rush

Bezruký a beznohý panáček se rozběhl jako o život, ale mohou se mu třeba zaplést nohy?

ZRYCHLOVAČE

Tratě jsou plné zrychlovačů, po nichž vám doslova narostou křídla a kolem svých protivníků jenom prosvištíte. Jsou však často umístěny těsně před zdí, takže pokud nejste dostatečně rychlí a zeď nepřeskočíte, pěkně si rozbijete čumák.



Ohnivá čára za vámi: Abyste stačili, potřebujete zrychlovače.



MÍSTO A ČAS

Tahle ikonka vám říká vše, co potřebujete vědět o místě, kde se nacházíte. Číslo říká, v kolikátém jste kole (závody jsou na jedno, tři nebo pět kol), ta zlatá bublina, to jste vy, modrá váš soupeř a ta další startovní čára. Nádherné.

ÚŽASNÉ

I když při troše snahy můžete své soupeře předběhnout, nejlepší je zastřelit je ⓐ - tím si na špici zajistíte čas a pohodu.



UŠISKA

Raymanovy veliké uši se vždycky osvědčily - náš hrdina s nimi totiž umí točit, což znamená, že může létat jako helikoptéra. Aby ale neměl Rayman moc velkou výhodu, může tenhle hezký trik teď ve hře použít kdokoli.



Za uši: Díky vrtulovitým uším se můžete snášet z výšin.

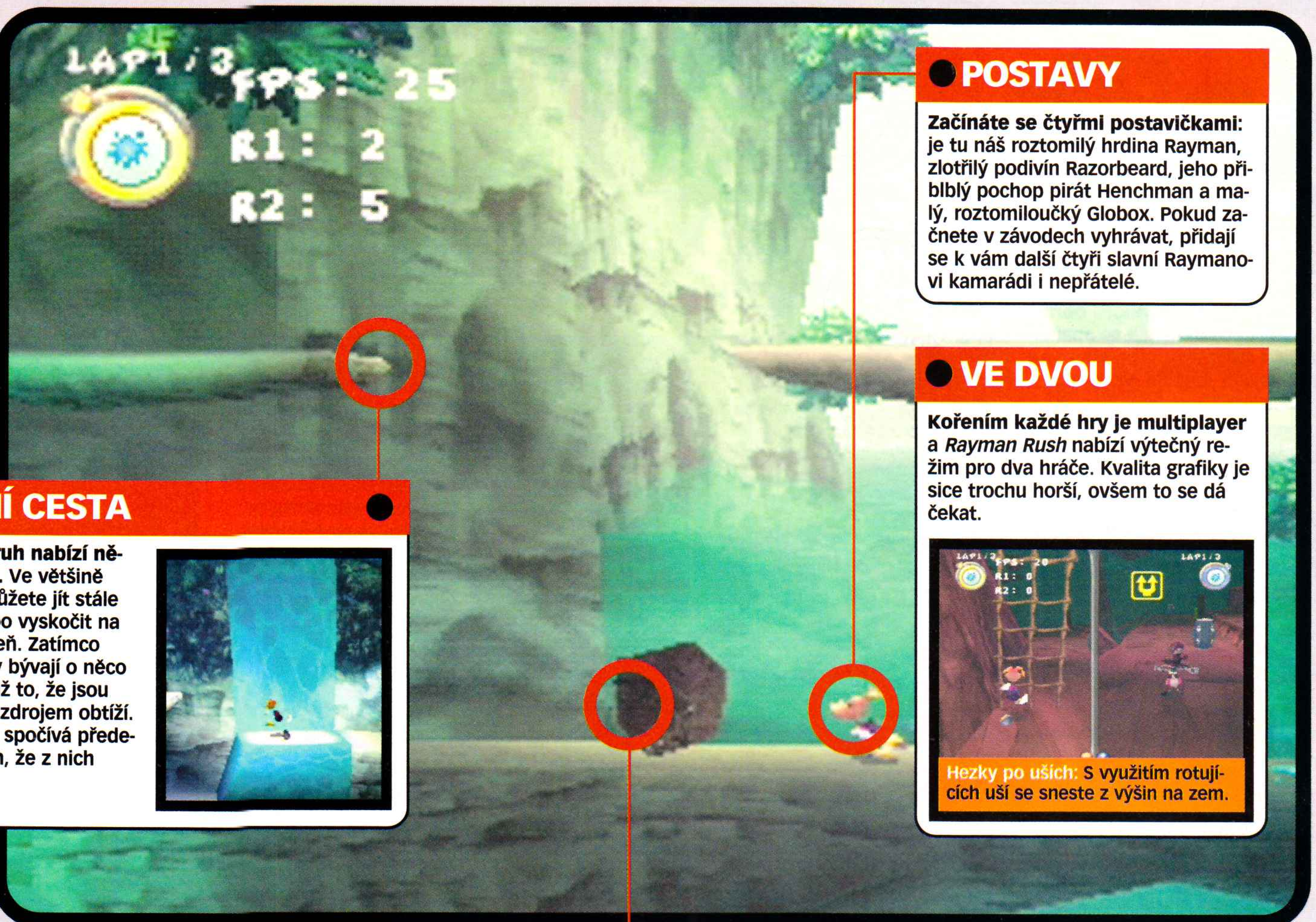
Kdo přesně Rayman je, to vám nepovíme. I když se nakrásně jmenuje Rayman, tak člověk (anglicky „man") to určitě není. Ten fríák, ten totiž žádnému normálnímu člověku patřit nemůže. Takže najisto víme jen dvě věci: a) Rayman je Francouz; b) nemá ruce, nohy ani krk.

Dál si můžete být stoprocentně jisti, že hra, v níž vystupuje tenhle francouzský dobrodruh, bude mít a) prvotřídní grafiku a b) bude to plošinovka. Tedy kromě té poslední. Ano, v posledním díle se totiž Rayman vydal tou cestou, jakou před ním zvolili už Mario a Crash - zmutoval totiž do podoby závodní hry.

Nicméně *Rayman Rush* není tak úplně tím, čím se na první pohled může zdát. Rozhodně to nejsou obyčejné závody motokár, jak asi mnozí od Ubi Softu očekávali. Tak předně tu nejsou žádné motokáry. Stejně jako v *Micro Maniacs*, i tady se závodí po svých. A kromě toho, že tu nejsou žádná rychlá kola, se autorský tým rozhodl vykašlat i na další omletá závodní klišé - a musíme konstatovat, že dobře udělali, hra takhle vypadá lépe.

Názorným příkladem je například absence pick-upů, které už zaneřádily snad každý závod. Jinak tu ale najdete důvěrně známé zrychlovací destičky (viz rámeček Zrychlovače) a taky můžete své protivníky v průběhu závodu oddělávat. Navzdory změně v kariéře si však Rayman podržel poměrně velkou část svého plošinovkového dědictví. Tak předně, všechny tratě vypadají *jako* úrovně z plošinovkové hry, s nádherně vyvedenými římsami, skluzavkami a plošinami. Abyste je mohli plně využít, má každý okruh přinejmenším dvě úrovně. Když se dáte spodní cestou, čeká vás jednodušší jízda, horní cesta je náročnější, ale zase se do cíle můžete dostat dříve.

VE VAŠICH STOPÁCH...
Plošinovkový styl myšlení se projevuje i v dalších oblastech této závodní hry. Například když vystřelíte na malé ikonky



POSTAVY

Začínáte se čtyřmi postavičkami: je tu náš roztomilý hrdina Rayman, zlotřilý podivín Razorbeard, jeho přiblblý pochop pirát Henchman a malý, roztomiloučký Globox. Pokud začnete v závodech vyhrávat, přidají se k vám další čtyři slavní Raymanovi kamarádi i nepřátelé.

VE DVOU

Kořením každé hry je multiplayer a *Rayman Rush* nabízí výtečný režim pro dva hráče. Kvalita grafiky je sice trochu horší, ovšem to se dá čekat.

Hezky po uších: S využitím rotujících uší se sneste z výšin na zem.

DOLNÍ CESTA

Každý okruh nabízí několik cest. Ve většině případů můžete jít stále rovně, nebo vyskočit na vyšší úroveň. Zatímco vyšší cesty bývají o něco rychlejší, už to, že jsou vysoko, je zdrojem obtíží. Nebezpečí spočívá především v tom, že z nich spadnete.

BACHA NA TU ZEĎ



Překážky v *Rayman Rush* se nejen pletou do cesty, ale když do nějaké z nich narazíte, na chvíli vás to omráčí a vy přijdete o životně důležité sekundy. A pak tu jsou ještě balvany, které se valí přímo na vás, takže mějte oči na stopkách.

umístěné poblíž odrazových destiček a zrychlovačů, neutralizujete nebo dokonce obrátíte jejich výsledný efekt (více v rámečku Triky a taktika). Skutečnost, že vítězství v závodě a získání dobrého času je hlavně o odemykání nových tratí a režimů, dodává hře zajímavě plošinovkové ladění. Je to také klíčový aspekt režimu pro jednoho hráče a měl by titulu dodat na živostnosti.

Ranná verze, kterou jsme hráli, byla neobyčejně zábavná, i když trochu pomalá. Nemůžeme se proto dočkat, až se nám do rukou dostane konečná verze, a my uvidíme, zda je *Rayman Rush* skutečně tak dobrý.

Richard Keith

Triky a taktika

Jděte do toho naplno a získejte náskok hned zkraje.

1


Nestíháte? Pak vystřelte na tu divnou ikonku.

2


Hej, rychle! Trampolíny změnily postavení a váš nepřítel má náskok.

3


Bez skoku! Stejný trik vám vynese trampolínu.

4


I vůle platí: Zrychlovače, které se pohybují, nebo (ještě lépe) couvají!

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

PLUSY
- Skvělý design levelů
- Funky grafika
- Versus režim

MINUSY
- Trochu pomalé
- Hra není příliš rozlehlá
- Další závody

OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ
Změna v Raymanově kariéře by mohla být přínosem.

DATUM VYDÁNÍ: **BŘEZEN**
VYDAVATEL: **CRYO INTERACTIVE**
VÝROBCE: **DARK HORSES INTERACTIVE**
VÍCE INFO: **WWW.CRYO-INTERACTIVE.COM**

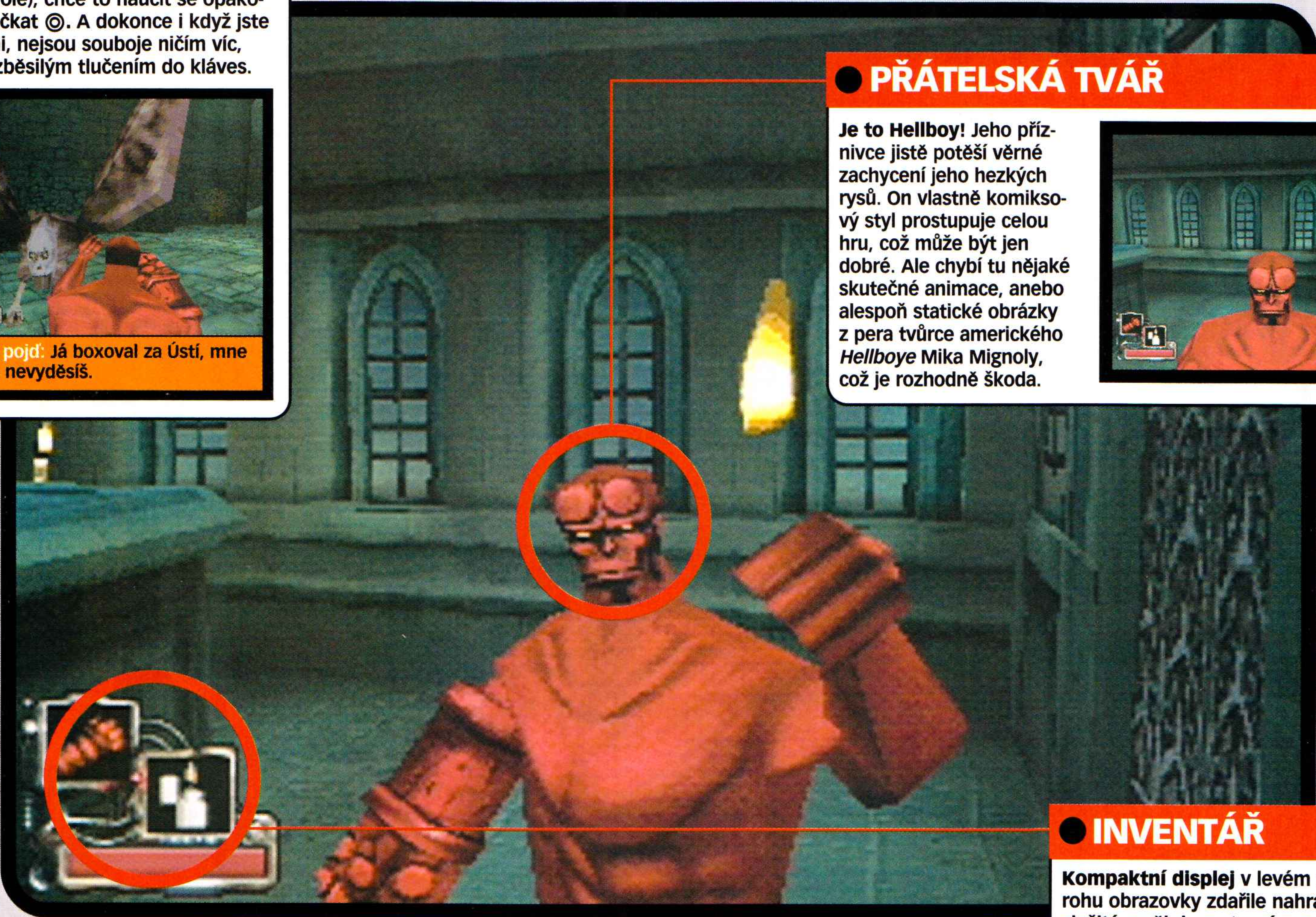
Hellboy

Chcete hrát v roli démona, který je náhodou tajným agentem? Tak čtěte dál, ďáblíci...

OPAKUJÍCÍ SE SOUBOJE

Pokud chcete sejmout tohoto obřího ptáka (dole), chce to naučit se opakovaně mačkat ◎. A dokonce i když jste ozbrojeni, nejsou souboje ničím víc, než jen zběsilým tlučením do kláves.

No tak pojď: Já boxoval za Ústí, mne jen tak nevyděsíš.



PŘÁTELSKÁ TVÁŘ

Je to Hellboy! Jeho příznivce jistě potěší věrné zachycení jeho hezkých rysů. On vlastně komiksový styl prostupuje celou hru, což může být jen dobré. Ale chybí tu nějaké skutečné animace, anebo alespoň statické obrázky z pera tvůrce amerického *Hellboye* Mika Mignoly, což je rozhodně škoda.

INVENTÁŘ

Kompaktní displej v levém dolním rohu obrazovky zdařile nahrazuje složitá a někdy matoucí menu, která najdeme v jiných hrách. Dělá to divy v navození atmosféry, aniž by to nějak lezlo do děje.

Těžkopádní muži v elastácích jsou podle všeho v Americe velmi populární. Cryo a Dark Horse Interactive mají dojem, že by se pro něco podobného našel trh i tady...

Takže bacha, nastupuje Hellboy! Hellboy, titulní postava velice oblíbeného amerického komiksu z pera Mika Mignoly, je ďáblík, který si usekl rohy, aby dokázal, že je v podstatě strašně hodný, a teď se spojil se Sárou, dalším tajným agentem, aby vyšetřili případ záhadného zmizení, k němuž došlo v Československu někdy v šedesátých letech.

Namísto předem připravených kulis vás zde čekají 3D prostředí v reálném čase, ale jinak *Hellboy* nabízí standardní otevírání dveří a řešení hádanek, jež jsou tak blízká tomuto žánru. Bohužel některé z těchto hádanek jsou trochu nelogické a až příliš často je klíčem k úspěchu náhoda.

I souboje jsou trochu ošemetné. Vlečou se jak týden před výplatou a kamera často sjede za Hellboyovu hlavu, čímž vám ne zrovna šťastně zastíní výhled na nepřítele.

Ale jinak je tu fantastická atmosféra. Příběh vás provede spoustou prostředí - od zšeřelých hřbitovních krypt až po ústavy pro choromyslné. Ale upozorňujeme vás, občas to nebývá zrovna pastva pro oči - textury jsou někdy příliš hranaté a nezřetelné, a některé z animací jsou u krajů poněkud roztřepené.

Příznivci komiksu jistě postavy poznají na první pohled a zamilují si je, stejně jako témata, nicméně rozčarování by jim mohla přinést hratelnost. Ale vy můžete být v klidu, protože hned v příštím čísle vám přineseme kompletní recenzi a vše odhalíme.

● **James Carey**

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

PLUSY
- Zachovává věrnost komiksu
- Povětšinou dobrá atmosféra
- Skvělá licence

MINUSY
- Nic nového
- Zastaralé a odfláklé
- Souboje jsou nudné a opakující se

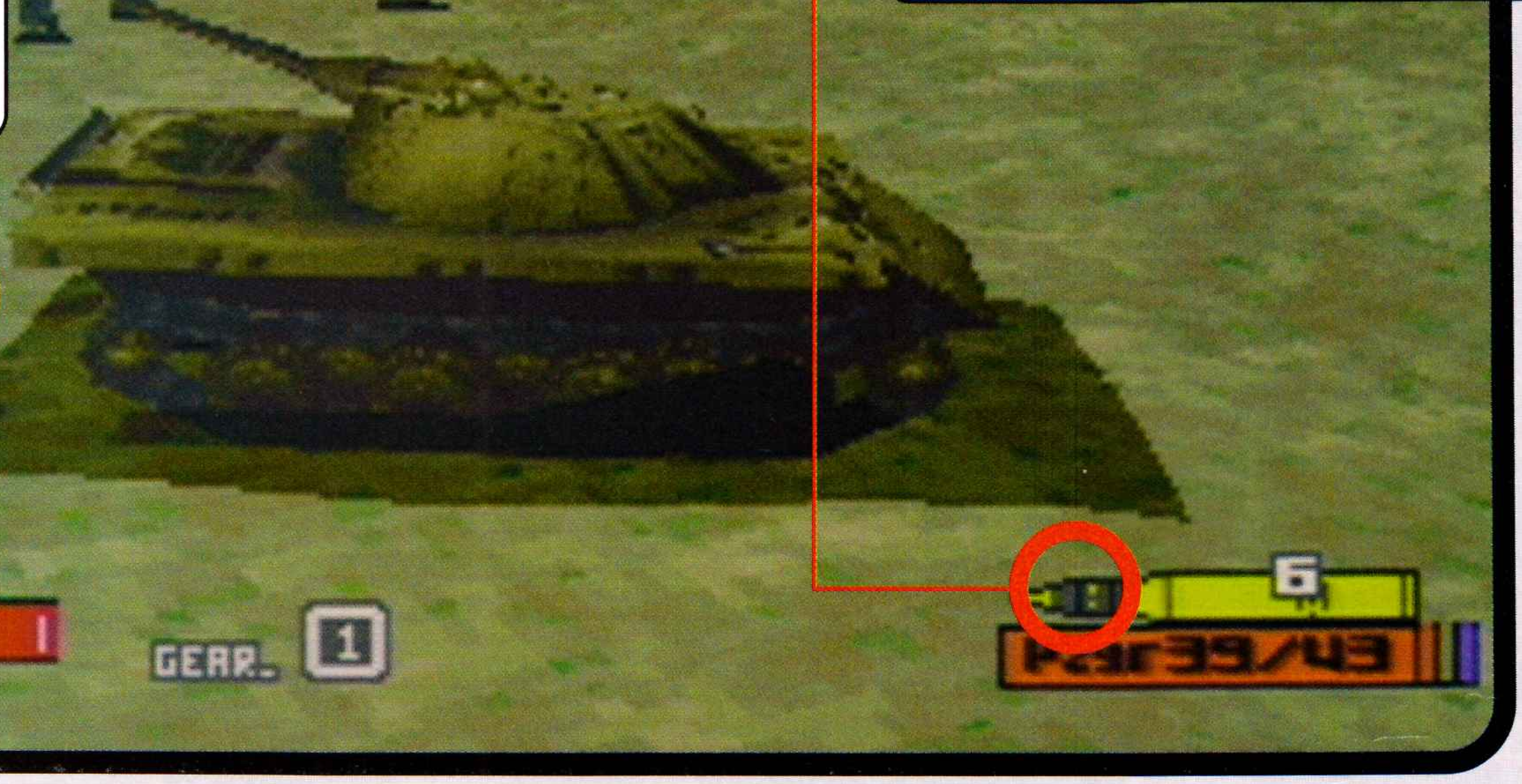
OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ
I dobrou licenci může ubít utahaná hratelnost.

tanky/**věže**/taktika/**vojáci**/pumy

DATUM VYDÁNÍ: **DUBEN**
VYDAVATEL: **JVC**
VÝROBCE: **ENTERBRAIN**
VÍCE INFO: **WWW.PANZERFRONT.CO.UK**

Panzer Front Bis

Bis? Tak se rusky a francouzsky řekne „znovu". A tím je řečeno vše...



VYHOĎTE ÚKRYT DO POVĚTŘÍ

Využívejte terén. Když pojedete v otevřené krajině, můžete si nad sebe rovnou dát neonový nápis „Zastřel mě". Klíčem k úspěchu je využívání terénních nerovností. Musíte si ale dávat o to větší pozor, protože někde za kopcem se může skrývat nepřítel. Pokud ho někde zmerčíte, neváhejte a hned mu pošlete pozdrav.



Bitva v korytu: Vyschlá koryta řek jsou pro tanky skvělým úkrytem.

MOMENT... PAL!

Dávejte pozor na tenhle šrapnel v rohu. Různé tanky mají různé doby nabíjení a poslední věc, kterou chcete, je mít v klíčový okamžik prázdnou nábojovou komoru. Také se snažte experimentovat s různými střelami na různou vzdálenost.



K ČEMU SILNICE?

Je sice pravda, že nejvyšší rychlosti člověk dosáhne na silnici, ovšem tam jste zase velmi snadným cílem pro nepřítele. Naberte proto na silnici rychlost a pak vyražte do terénu. Jakmile se kolos jednou rozjede, nezastaví ho ani skála.



Cihly a malta: Americký tank právě funguje jako buldozer.

„Nein! Sie haben meine Tank Gebrokken," řvali jsme jeden na druhého, seděli přitom před televizí a zuřivě mlátili do stolu, když Sherman udělal z našeho „Tygra" hromádku kouřícího šrotu. Ano, JVC se vrací s *Panzer Front Bis* a tentokrát je to skutečně válka, jak má být. První *Panzer Front* vyšel v květnu loňského roku a okamžitě se stal jedničkou mezi taktickými akčními tituly. Intenzivní a náročná tanková hra z doby druhé světové války na nás udělala takový dojem, že jsme jí dali známku 9/10 (PSM38). Druhý díl má vyjít v dubnu a mnohé nasvědčuje tomu, že to bude hodnotný nástupce svého skvělého předchůdce.

I tentokrát můžete počítat s tím, že dostanete na starosti ovládání spousty tančíků. Realistické povětrnostní podmínky, střídání denní doby, i terén - to všechno může mít vliv na úspěch vaší mise. Například máte možnost využívat mlhy ke krytí přesunu tanků, nebo lákat protivníkovy tanky do bažinatých oblastí, kde se nemůžou pohybovat tak rychle. Důraz je zde zcela jasně kladen na taktiku, kdy je centrálním bodem hratelnosti ovládání vlastních tankových formací. Opravdovou výzvou pro válečné stratégy je ale spíš manipulace s vašimi jednotkami rozmístěnými na taktické mapě.

K dispozici vám bude téměř 50 různých tanků z Ruska, Spojených států, Británie, Německa a Japonska. Tanky jsou nádherně detailně provedené, takže fandové do tanků bezpečně poznají takový Stug III G od Stug III E. Výsostné znaky každého tanku si můžete zvolit sami.

VÁLKA NENÍ NIC HEZKÉHO

Stejně jako v originále, i tady je grafika poměrně jednoduchá, leč funkční. Bitevní pole tím pádem vypadají správně potemněle, při jízdě vám od pásů odlétává bahno, zem puká pod výbuchy šrapnelů a kolem lítají kameny s kusy hlíny. Terén je možné deformovat a máte-li dostatečnou rychlost, můžete projíždět i skrz zídky, ploty a dokonce i rohy budov.



TAKTIKA 1

Zvládnout ovládání není nic snadného, ale jakmile se vám to povede, můžete provádět skvělé triky. Přijde vám nějaká situace nebezpečná? Tak nařiďte ústup do krytu, otočte věž dozadu a i při ústupu zasypávejte nepřítele střelami.

TAKTIKA 2

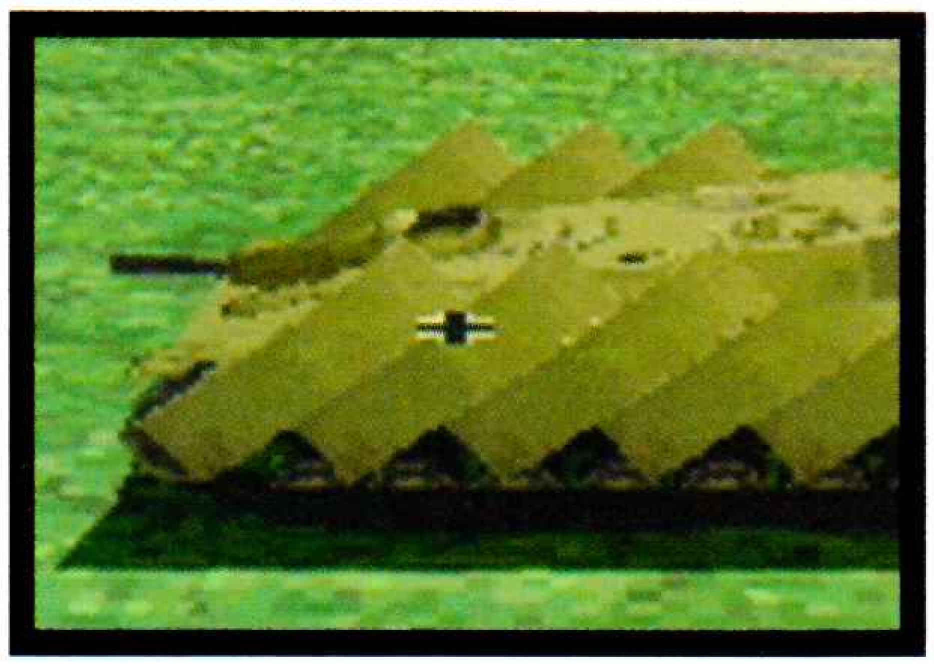
Některé tanky mají místo otočné věže fixní dělo. To mějte v boji na paměti. Těmto méně obratným tankům se vyhýbejte a najíždějte na ně ze strany - nestihnou se ani podívat, co je to trefilo.

NEJSTE SAMI

Klíčem k vítězství je dobré využívání taktické mapy. Komandovat své tanky tak, aby fungovaly jako tým, je nejen nezbytné, ale umožňuje vám to i převzetí kontroly nad bitevním polem, kdybyste se náhodou stali nepohyblivými.

JAKÝ JE VÁŠ PŘÍBĚH?

Jednou z věcí, která stojí za zmínku, je absence japonského příběhového režimu. JVC sice tvrdí, že to je důsledek kapacitních omezení disku, ale my v redakci si myslíme, že je to kvůli tomu, aby nacisti a heraldika nezabránili německému releasu. V současné době tedy hra předkládá mise nesouvisle, bez jakéhokoli spojujícího děje. Zda to postačí k tomu, aby vás hra chytla na delší dobu, to teprve uvidíme.



Úplně nejlepší funkcí nové hry je rozsáhlý konstrukční režim. Všechny mise si totiž můžete upravit podle sebe, případně si můžete misi dokonce postavit celou od základu znova. Taky si všimněte nového zvukového systému. Posádka tanku mezi sebou komunikuje hlasem a vojáci si sdělují, co se děje kolem nich. Vy se tak alespoň můžete plně soustředit na to, co se děje před vámi, a nemusíte se rozhlížet nikde kolem.

Se všemi těmito vylepšeními v této už tak dobré hře je jasné, že *Panzer Front Bis* bude pecka. Na konečný verdikt si ovšem počkáme do příštího čísla, kdy si tanky na vlastní kůži vyzkoušíme a pak se pustíme do recenze.

James Carey

Romellova autoškola

Nemůžete čekat, že se vám podaří bravurně zvládat jízdu s 20tunovým tankem bez jakékoliv přípravy. Takže neuškodí trocha cvičení.



1 **Zrcátko:** Koukejte kolem sebe, zda neuvidíte nějaký vhodný cíl.



2 **Signál:** Pro vydávání rozkazů spolubojovníkům používejte taktickou mapu.



3 **Manévr:** Přesuňte se do palebné pozice.



4 **Zkáza!:** Dejte jim okusit, jak chutná smrt!

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

PLUSY
- Nekonečný počet misí
- Intenzivní akce
- Skvělý nový zvukový systém

MINUSY
- Není tu příběhový režim
- Není to zas to samé?
- Podivné menu

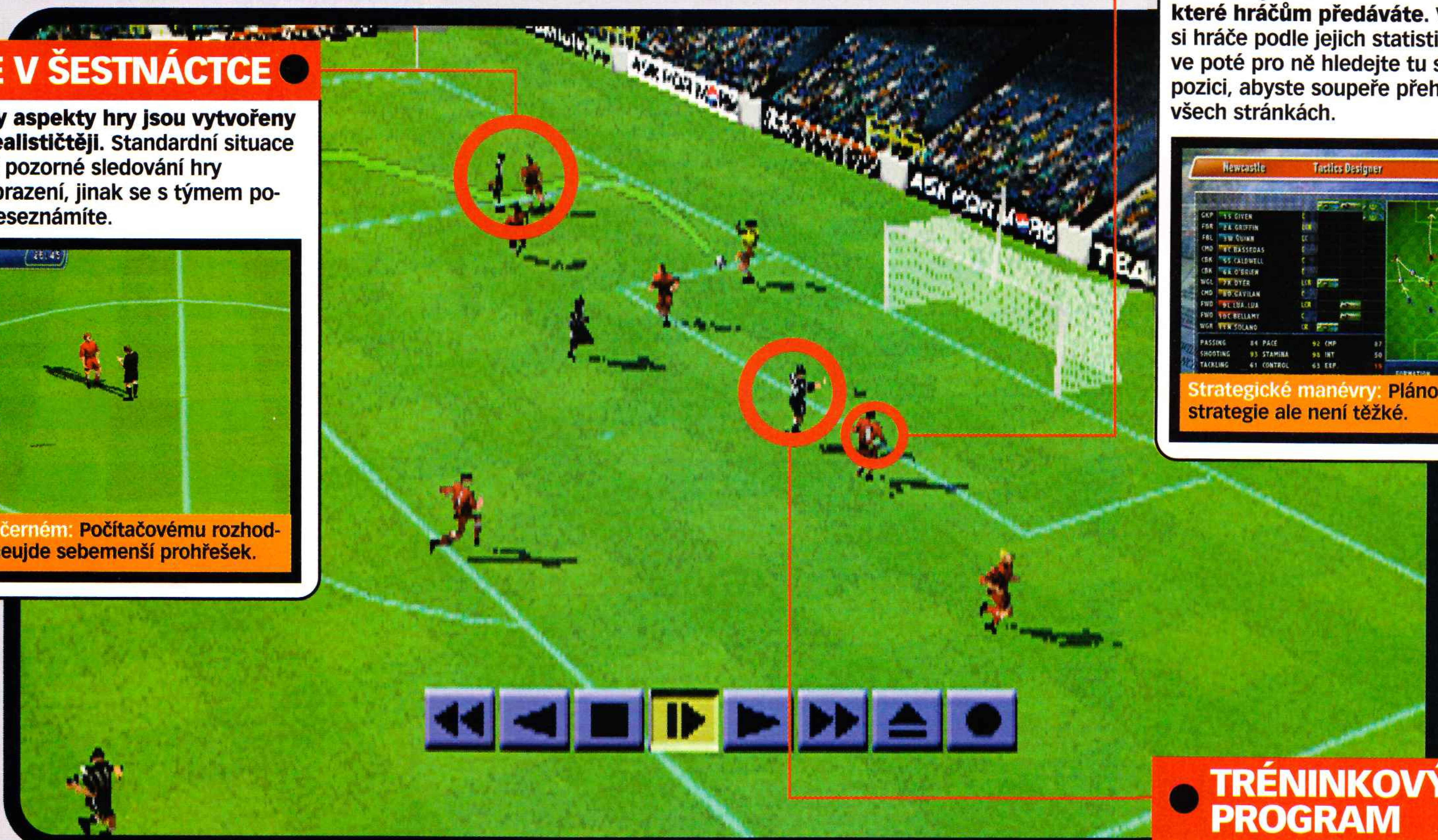
OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ
Je to dost vyhraněný žánr, ale mohla by to být pecka.

půjde/někdy/**do**/penze?

DATUM VYDÁNÍ: **DUBEN**
VYDAVATEL: **UBI SOFT**
VÝROBCE: **ANCO**
VÍCE INFO: **WWW.UBISOFT.COM**

Alex Ferguson's Player Manager 2002

Legendární trenér je opět na scéně, tentokrát se solidním simulátorem ze stáje Anco.



BOJE V ŠESTNÁCTCE

Všechny aspekty hry jsou vytvořeny co nejrealističtěji. Standardní situace vyžadují pozorné sledování hry v 3D zobrazení, jinak se s týmem pořádně neseznámíte.

Muž v černém: Počítačovému rozhodčímu neujde sebemenší prohřešek.

CITLIVÁ TAKTIKA

I zde hrají klíčovou roli instrukce, které hráčům předáváte. Vybírejte si hráče podle jejich statistik a teprve poté pro ně hledejte tu správnou pozici, abyste soupeře přehráli po všech stránkách.

Strategické manévry: Plánování strategie ale není těžké.

TRÉNINKOVÝ PROGRAM

Naštěstí nemusíte hrát s rozdanými kartami. Můžete se vrhnout na přestupový trh, nebo si naopak vybudovat vyvážený tréninkový režim, který vám umožní vylepšit stávající statistiky vašeho mužstva.



Dřete je: Své mužstvo musíte tvrdě trénovat, aby se zlepšilo.

Alex Ferguson je možná ve skutečném životě králem mezi trenéry, ve virtuálním světě ale vládne *LMA Manager*. Nicméně starý lišák Ferguson to nevzdává a vrací se zpět na scénu - výrobce Anco navíc novou verzi obohatil o spoustu vylepšení.

Tak například už systém přestupů je mnohem realističtější, vylepšení doznal i herní engine, kde se výrobcům konečně podařilo eliminovat prapodivné tendence hráčů hnát po křídle balón k vlastní bráně, a v neposlední řadě hráči i podstatně lépe centrují.

Pochopitelně byly aktualizovány všechny údaje, a to na situaci pouhých několik týdnů před vydáním. Také vzrostl počet položek ve statistikách hráčů z 18 na sympatických 25.

Hráči budou v seznamu seřazeni podle své výkonnosti na křídlech a ve středu, takže si můžete vyzkoušet i to, jak dobře hrají, když zrovna nejsou na svém fleku. A co víc, útočníci nabíhají dopředu pouze tehdy, máte-li na svých kopačkách míč na soupeřově polovině, takže už nevybíhají příliš brzy.

Sečteno a podtrženo, tohle by mohlo být velmi dobré pokračování.

Lee Hall

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

PLUSY
- Aktualizované statistiky
- Spousta vylepšení hratelnosti
- Taktická hloubka

MINUSY
- Potenciálně dlouhé loadingové časy
- Základ hry zůstal stejný

OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ
Vylepšení, ne revoluce. Ale mohlo by to být dobré.

ATARI: ZROZENÍ HER, JAK JE ZNÁME I NEZNÁME

Společnost, která před čtvrtstoletím stvořila fenomén videoher, se vrací zpět na scénu. Víme ale vůbec, kterým hrám vděčí za svou slávu?

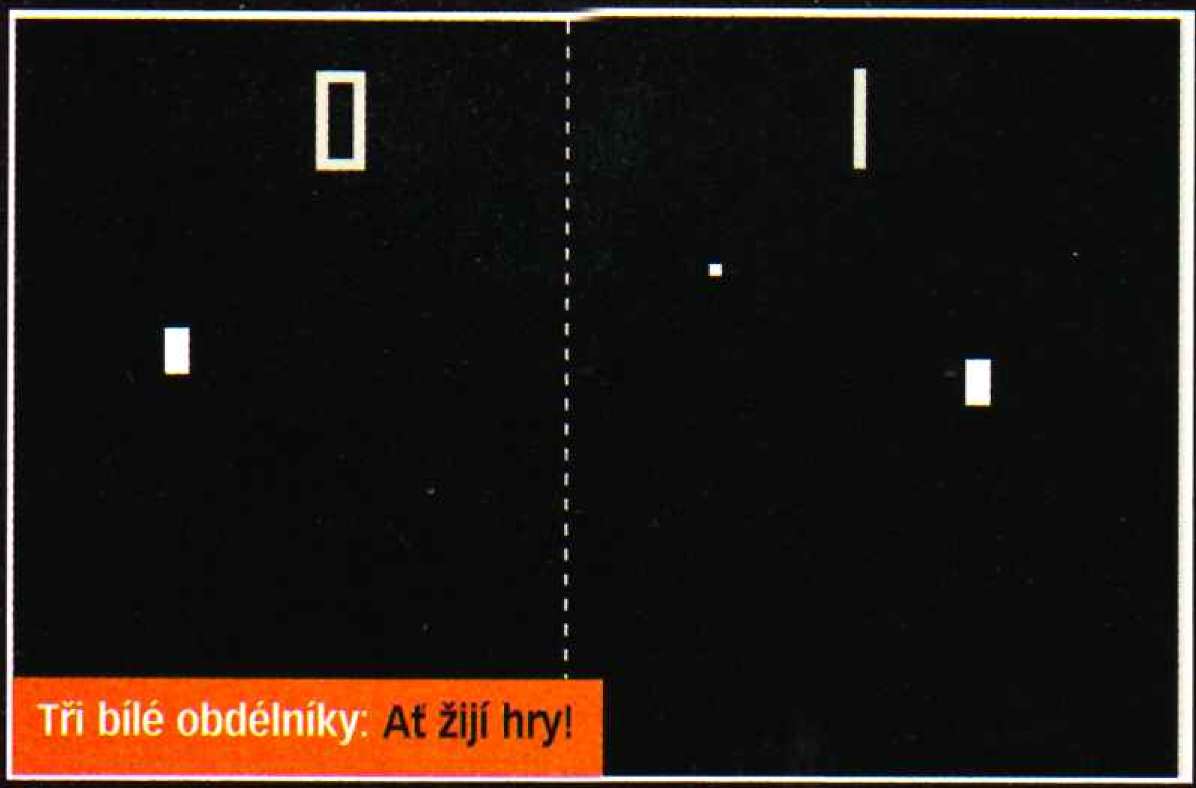
Text: Lukáš Erben, Mark Green



Zatímco v naší malé zemi nastupovala éra normalizace a my (respektive naši rodiče) si užívali Bobinu Ulrychovou, Pavla Lišku, Helenku Vondráčkovou a další politicky korektní, socialistické formy umění, americká společnost s japonským jménem Atari vymyslela novou formu zábavy - videohry. O politické korektnosti či socialistické formě nemohlo být pochopitelně u tak pokleslého druhu imperialistické zábavy ani řeči a za železnou oponu se tak donášely jen tiché a opožděné dozvuky šílenství, které se okolo videoher strhlo na počátku sedmdesátých let a vydrželo po více než dekádu.

Nevěděli jsme nic o stamilionech, které Atari vydělalo na svých herních automatech a konzolích, neznali jsme VCS ani Atari 400, a legendy jako *Pong, Battlezone, Breakout* či *Asteroids* se k nám dostaly prostřednictvím proslulých dvoukačkových maringotek s obrovským zpožděním, a to ještě převážně v podobě nejrůznějších klonů a předělávek. Východní Evropa má ale svou vlastní historii Atari - historii osmibitových strojů, které byly na sklonku osmdesátých let na západě již téměř zapomenuty. A tak, zatímco my jsme nemohli zažít zrod *Tempestu*, Američané nevědí, co je Atari 800XE, a nikdy nepoznali polské legendy, jako je *Misja*.

V letošním roce by se díky novému majiteli, francouzské společnosti Infogrames, měla „trojnožka" vrátit coby značka kvalitních a originálních her, které jsou tím či oním způsobem revoluční. Které hry ale Atari proslavily a jaké vlastně byly? Nejen to, ale i dějiny Atari z „českého" pohledu jsou tématem našeho krátkého výletu do historie.



Tři bílé obdélníky: Ať žijí hry!

PONG 1972

První hra od Atari a druhá videohra, která kdy spatřila světlo světa - i když tady by bylo možné vést polemiku o Ralphu Baerovi a jeho *Oddyssey* z roku 1971, či o Wiliamu Higibothamovi, který vytvořil interaktivní tenis již v roce 1956 na osciloskopu. Není ale pochyb o tom, že *Pong* byl vůbec první komerčně úspěšnou automatovou hrou. *Pong* je (stejně jako mnoho dalších her z počátku sedmdesátých let) určen pro dva hráče, kteří si pomocí pálek (dva větší bílé obdélníky) pinkají s míčkem (menší bílý čtverec).

Později byly pochopitelně uvedeny i domácí verze, jejichž nejrůznější klony a modifikace si záhy našly cestu i za železnou oponu (jednu z nich jsme hráli v roce 1984) - ostatně následovníkem *Pongu* je každý moderní tenis.



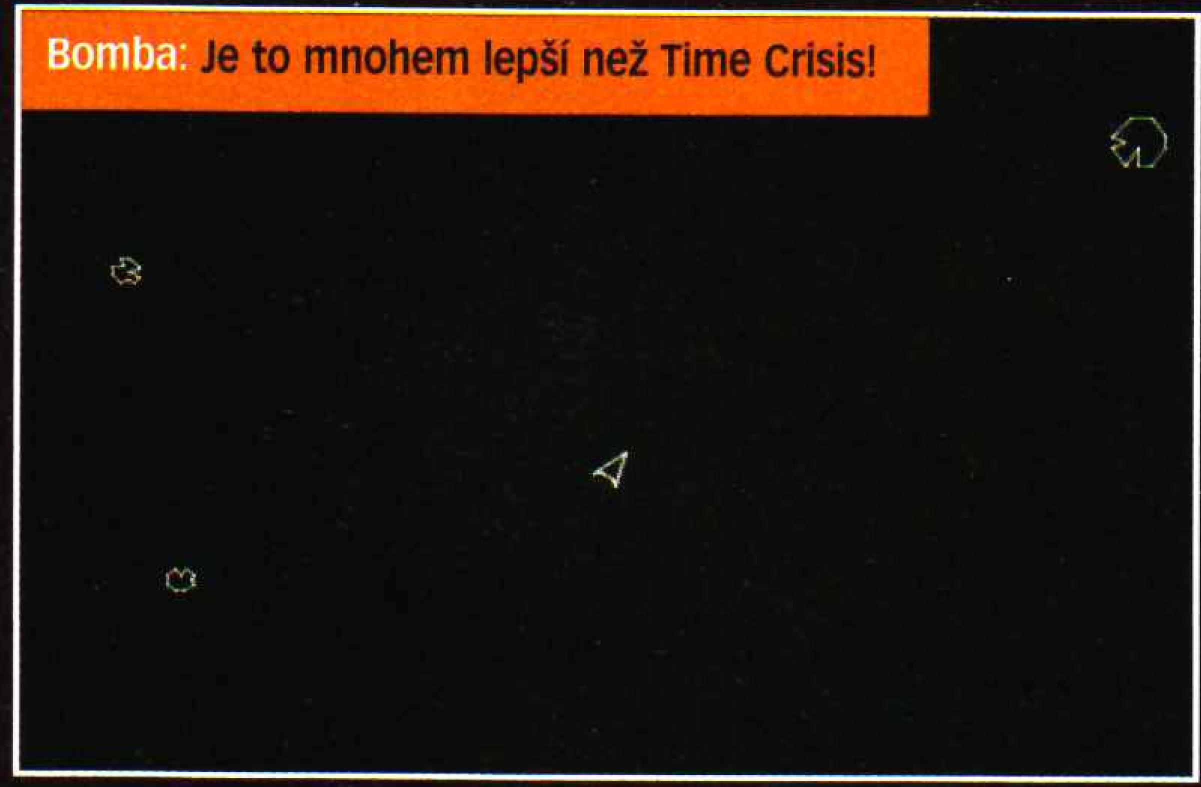
Výdrž: 3D hry tu jsou už přes dvacet let.

BATTLEZONE 1980

V hlavní roli opět vektory, tentokrát se ovšem jedná o větší revoluci. K dispozici máte nejen barvy (dvě, tedy červenou a zelenou), ale hlavně tři rozměry. I když nelze jednoznačně říci, že by *Battlezone* byla absolutně první 3D hrou, stala se první poměrně realistickou 3D střílečkou. Simulace tankové bitvy (ve špičkové drátěné grafice) uchvátila nejen hráče, ale i americkou armádu, která si nechala vyrobit realističtější a náročnější varianty *Battlezone* pro výcvik tankistů. Přestože se *Battlezone* dočkala konverzí na tehdejší konzole a domácí počítače, nic se nevyrovná původnímu automatu (pozdější přesné konverze ani emulátor nejsou vybaveny těmi báječnými pákami na řízení).

Battlezone inspirovala nespočet her, včetně všech first-person 3D střileček, *Wolfensteinem* a *Doomem* počínaje.

„Šílenství okolo videoher se strhlo na počátku sedmdesátých let"



Bomba: Je to mnohem lepší než Time Crisis!

ASTEROIDS 1979

Na sklonku sedmdesátých let klesaly Atari zisky z trhu automatů s příchodem každého nového hitu konkurence - například *Space Invaders* od japonské firmy Taito, hra jejíž popularita způsobila nedostatek mincí v zemi vycházejícího slunce. Atari se rozhodlo odpovědět poněkud netradičně: černobílou střílečkou s podivně tvarovanou raketou v hlavní roli. *Asteroids* patřily mezi první hry, které vyměnily hranaté a neohrabané pixely za hranaté, ovšem mnohem lépe animované vektory. I když vektory válku s pixely během osmdesátých let prohrály, byly ve velkém znovuzrozeny s nástupem 3D akčních her a dnes jsou základem každé hry používající 3D zobrazení.

Asteroidy se staly předlohou pro nekonečnou řadu vesmírných střileček (ano i pro *Asteroids 3D*). Černobílý vektorový styl byl použit například i ve *Vib Ribbon*.



Multiplayer: Nemá to multitap a stejně jsou tam čtyři.

GAUNTLET 1985

Ještě předtím, než Atari prošlo první z přeměn, které postupně vedly až k jeho zániku, vymyslel Ed Logg, jeden z jeho nejlepších inženýrů (zodpovědný za *Asteroids* či *Centipede*) *Gauntlet*. Byl to jeden z nejnadupanějších a největších automatů své doby - mimo jiné i díky čtyřem sadám joysticků a spínačů, které umožňovaly do té doby nevídaný multiplayer pro čtyři hráče. Akční RPG, ve kterém se pohybovala různorodá čtveřice (Mág, Elf, Bojovník a Valkyrie) v rozsáhlých podzemních bludištích, se stala jednou z prvních úspěšných konverzí konceptu Dungeons & Dragons do podoby akční hry.

Gauntlet se pochopitelně dočkal mnoha moderních podob a inspiroval většinu akčních her viděných shora, ale i hry na první pohled odlišné, jako byly *Micro Machines*, *Worms* či *Tomb Raider*.

8 bit

• První osmibitové počítače Atari (konkrétně modely 400 a 800) byly představeny v lednu 1979 a do prodeje se dostaly koncem téhož roku. Na svou dobu disponovaly velmi solidní výbavou (možnost zobrazit současně až 128 barev, později dokonce 256, 4kanálový zvuk) i velikostí paměti (8 až 48 kB). Největší inovaci celé řady představoval typ 1200XL z roku 1982, z nějž vycházely prakticky všechny pozdější modely. Prvními typy Atari, které u nás začaly objevovat v polovině osmdesátých let, byly modely 600XL a 800XL (1983).

• V roce 1985 byla celá výrobní řada osmibitových počítačů inovována a jejich design byl sjednocen s novými šestnáctibitovými Atari ST. Právě do této nové řady patří ATARI 65XE, 130XE a 800XE (poslední jmenovaný byl uveden koncem osmdesátých let a byl určen především pro východoevropský trh).



„Zatímco pro Ameriku v roce 1985 nejslavnější éra Atari skončila, pro nás teprve začínala."



F1: Za dvacet let se moc nezměnilo.

1983 POLE POSITION

***Pole Position* byla původně uvedena jako hra automatová** a za jejím zrodem nestálo Atari, ale japonské Namco (na PSX vyšla v rámci *Namco Museum vol. 1*). Její osmibitová konverze byla naštěstí natolik kvalitní a věrná, aby se sama stala legendou. Dnes v době nejrůznějších oficiálních licencí F1, *Gran Turisma* či *CMR2.0* se může zdát „realističnost" *Pole Position* směšná, ve své době se ale hra stala přesným vzorem pro závodní hry na bezmála dalších deset let - některé z principů, jako je pohled na vlastní vůz zezadu shora, navíc přetrvaly až dodnes.



Bojovka: Osmibitový Tekken?

1987 KARATEKA

I když někteří považují za bojovou klasiku *International Karate*, je *Karateka* společnosti Broderbund neméně důstojným zástupcem žánru. Nabídla nejen skvělé zpracování (grafické i hudební), ale zejména chytřejší protivníky, nejrůznější překvapení (například padající mříže či souboj s orlem) a vlastní (pochopitelně vcelku naivní) příběh. Bělohlavý karatista je klasikou, která se pohybuje na pomyslném rozhraní mezi tradiční bojovou hrou a akční hopsačkou typu *Prince of Persia* - jednalo se ostatně o poměrně rozsáhlou hru, jejíž další části se průběžně nahrávaly z kazety.



Za hranicemi: Ach ti Poláci!

1990 MISJA

Laboratorium Komputerowe Avalon, nebo zkráceně LK Avalon je polskou osmibitovou modlou let devadesátých. Zatímco na západ od Aše spolu sváděly boj Amiga a Atari (a do boje se chystaly konzole SNES a Mega Drive), ve východní Evropě vrcholil zlatý věk osmibitů. Do tvorby se pustily místní (zejména polské) firmy a zaplavily trh lavinou nových her. Tou první, veskrze originální a dle mnohých nejlepší, je *Misja* - obrazovková (přecházíte z jedné obrazovky do druhé) kombinace akční hry s logickými (a adventurními) prvky - jakýsi raná východoevropská verze *MGS*. Přestože v této době vznikaly i hry české, produkci z Polska jsme jednoduše nemohli konkurovat.

1987 DUNGEON MASTER

Přestože počátek devadesátých let byl ve východní Evropě érou osmibitů, existovala i v naší zemi početná skupina majitelů šestnáctibitových Atari ST - prakticky poslední generace počítačů Atari. Právě ST bylo platformou, na které se zrodil nový žánr: dungeon. Kombinace světa fantasy s nekompromisními pravidly RPG stvořila legendu jménem *Dungeon Master*. Jeho příchod (1987) strhl na počátku let devadesátých lavinu nejrůznějších dungeonů a RPG. *DM* byl revoluční v mnoha směrech - počínaje systémem kouzlení, přes vztahy v družině dobrodruhů, kterou jste ovládali, až po mnoho hodin herního času stráveného v podzemních jeskyních a kobkách. Přestože existuje mnoho RPG her pro PlayStation, klasické „dungeony" se konzolím spíše vyhýbají.

1990 PRINCE OF PERSIA

Na počátku let devadesátých bylo jen málo úspěšných her, které by nebyly vydány hned pro několik platforem současně. Přestože *Prince of Persia* nebyl hrou Atari a ani nebyl s Atari ST spojen o nic víc než s Amigou či PC, zařadili jsme jej do našeho výběru - snad proto že je to jeden z největších herních symbolů své doby. Kombinace akčních prvků, hádanek i příběhu stvořila hru, která uchvátila všechny - bez ohledu na věk či pohlaví. Naprosto fantastická byla také animace postav - plynulé rozanimované pohyby i perfektní provedení dynamiky bylo do té doby téměř nevídané. Jedinou vadou na kráse této hry je její nepovedené pokračování *Prince of Persia 3D* z roku 1998.

1991 TURRICAN II

Čím byl *River Raid* pro osmibitová Atari, tím byl *Turrican II* pro ST. První díl *Turricanu* - 2D akční střílečky, kterou vytvořil Mannfred Trenz v roce 1990 pro Commodore 64, byl vydán snad na všech tehdy existujících platformách. O rok později se *Turrican II* stal nejlepší akční hrou Atari ST (a pro některé představuje jednu z nejlepších 2D akčních her vůbec). Důvodů bylo mnoho - rychlou akcí a zbrojním arzenálem počínaje a špičkovou grafikou a hudbou konče. Za pozornost jistě stojí, že hra byla (ve verzi pro konzoli Sega Mega Drive) vydána v USA pod názvem *Universal Soldier* - přestože původně neměla s filmem nic společného.



Skryté kouzlo: Kdo nehrál, nepochopí.



Pamatujete? Nejprofláknutější hra roku 1990.



Co myslíte? Turrican II nebo Universal Soldier?

NOLAN BUSHNELL

Pár úryvků z rozhovoru se zakladatelem Atari Nolanem Bushnellem - celý rozhovor je ve formě videa na disku *Atari Anniversary Edition.*

Proč vlastně ten název - Atari?
Původní název byl Szyzygy - našli jsme to ve slovníku a připadalo nám to báječné. Jenže se ukázalo, že jistý výrobce svíček měl už stejný název registrován, a tak jsme potřebovali nový. Atari je výraz z japonské stolní hry Go, kterou jsme tehdy často hráli - je to varování soupeři, kterému hodláte vzít kameny.

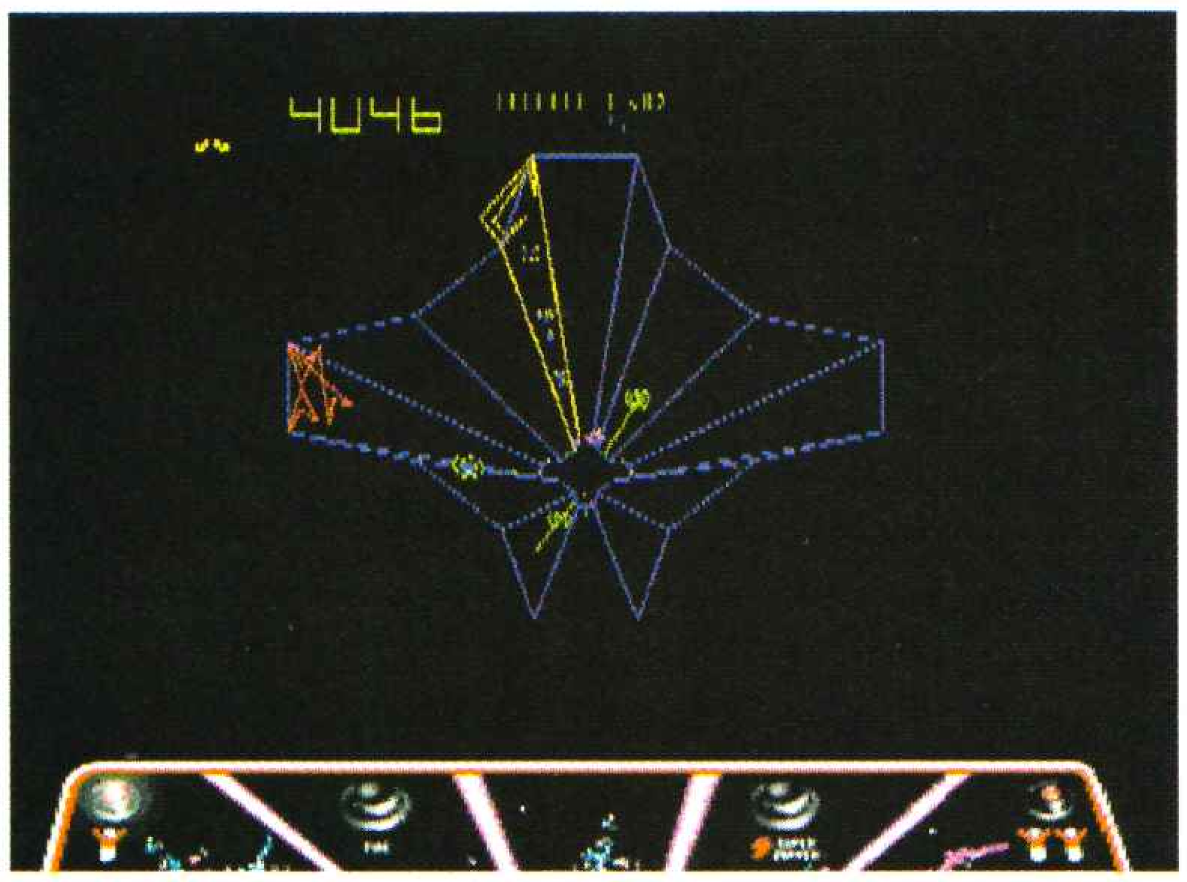
Jak to že se hry tak rychle rozjely?
Protože musely být jednoduché. Lidé tehdy byli poměrně naivní (co se her týče), takže pokud jste chtěli upoutat jejich pozornost, museli jste hry navrhnout tak, aby byly jednoduché, zábavné a představovaly výzvu. Když dnes běžný člověk vejde do herny, jen stěží ho některá z her okamžitě upoutá.

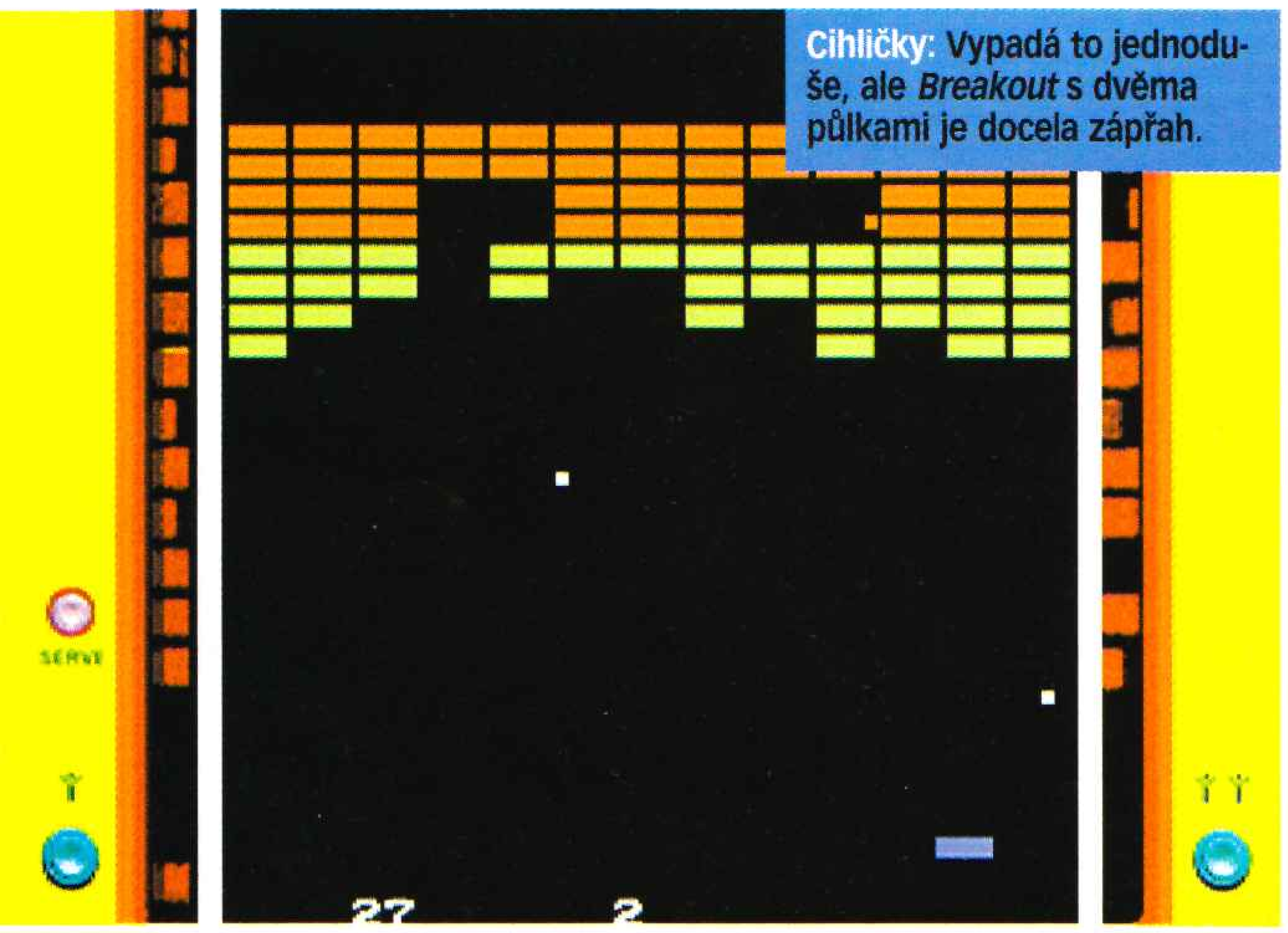
Existovaly v *Pongu* nějaké cheaty?
Pokud jste do skříně šikovně udeřili kulečníkovou koulí, mohli jste hrát zadarmo. Stejně tak pokud jste na sobě vytvořili (třebas třením bot o koberec) statický náboj a následně se automatu dotkli, mohli jste dosáhnout téhož.

SMRT ATARI

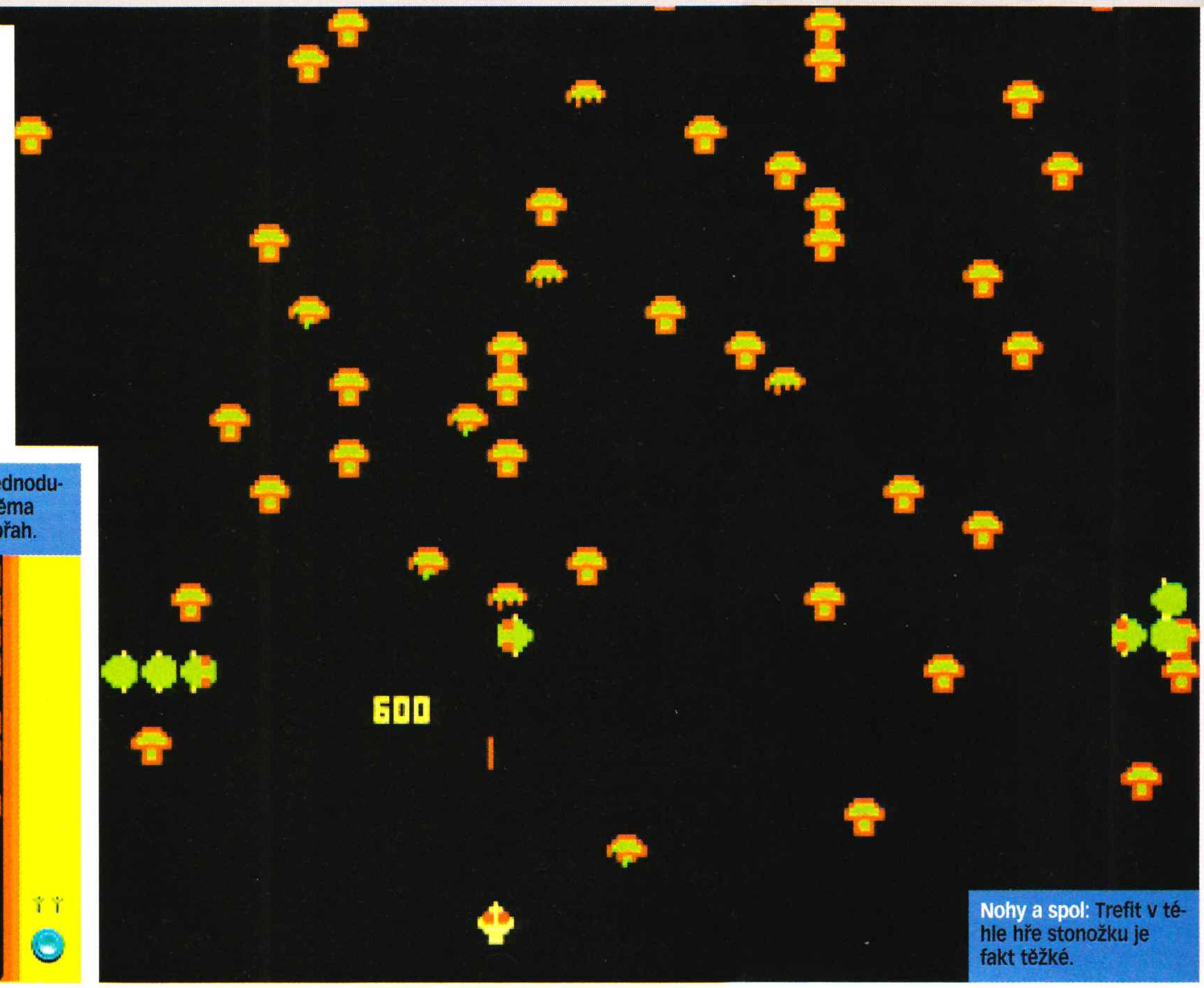
V roce 1976 prodal Nolan Bushnell Atari společnosti Warner Brothers za 28 milionů dolarů, aby po roce opustil společnost díky odlišným názorům na další vývoj. V následujících letech se Atari stalo nejrychleji rostoucí společností v amerických dějinách (a dodnes mu tento primát patří) - zejména díky úspěšné konzoli 2600 VCS. V roce 1983 ovšem krach trhu s konzolemi ukončil i slavnou éru Atari. Rozdělení a prodej Atari (1985) byl přesto počátek jeho historie tak, jak ji známe my.

OTOČTE NA STRANU 32 kde naleznete recenzi *Atari Anniversary Edition.*





Cihličky: Vypadá to jednoduše, ale *Breakout* s dvěma půlkami je docela zápřah.



Nohy a spol: Trefit v téhle hře stonožku je fakt těžké.

ATARI ANNIVERSARY EDITION REDUX

Dvanáct videoherních veteránů opustilo bezpečí domova důchodců.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **INFOGRAMES**
VÝROBCE: **DIGITAL ECLIPSE**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 4**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA..

THE ATARI COLLECTION
PSM6 7/10
Další nadílka ze zásoby nejvýznamnější firmy v herním průmyslu.

NAMCO MUSEUM VOLUME 5
NERECENZOVÁNO
Nejzajímavější retro hry téhle kultovní firmy.

„Mami, a odkud se vlastně vzaly videohry?" Tak takhle nějak zní otázka, kterou každé vykulené dítě jednoho dne vybalí na své rodiče. Zoufalým maminkám a tatínkům byl teď naštěstí hozen záchranný kruh v podobě balíku *Atari Anniversary Edition*, což je celkem šikovná sbírka těch úplně prvních a nejvlivnějších interaktivních televizních her v dějinách.

Atari, americká společnost, kterou v roce 1972 založil počítačový mág Nolan Bushnell, totiž přišla s úplně prvními videohrami na světě. Všechno odstartovala rozkošně primitivním *Pongem* (který je mimochodem jednou z 12 vykopávek obsažených na tomhle disku), a za chvíli už celý svět zíral do obrazovky a posunoval po ní obdélníčky. Bez pana Bushnella by nebyly žádné arkády a ani žádná PlayStation - jen si představte, že byste museli ve svém volném čase místo hraní her skákat panáka nebo hrát vybíjenou.

Digital Eclipse nesáhla na tyto skvosty obsažené v *Atari Anniversary* ani prstem - za své peníze dostanete naprosto nedotčenou arkádovou klasiku z pozdních sedmdesátých/počátku osmdesátých let, a to ve stejně pixelovaté podobě, v jaké se před dvaceti lety poprvé objevila. Tyto konverze jsou natolik věrné, že si každou z her můžete zahrát ve 2D replice původního automatu a dokonce si i rozostřit vizuální stránku - snad abyste napodobili ony levné televize, které výrobci automatů do svých mašin někdy cpali.



Space Duel: Takhle vypadaly vesmírné střílečky, než byla vynalezena zábava.

Nicméně pokud si myslíte, že před sebe dostanete 12 mumifikovaných mrtvol her, které měly dávno zmizet pod zemským povrchem, tak... tak jste se zčásti trefili. Úcta ke stáří je jistě hezká věc, nicméně hrát některé z těchto klasik (hlavně nudné střílečky *Black Widow* či *Gravitar,* které nebyly nic moc ani ve své době) je něco podobného, jako poslouchat povídání své babičky o tom, jak dostala v patnácti letech poprvé pomeranč. Ať už jste vyrostli v době, kdy mikrovlnky a discmany byly jen snem nejodváž-

> **„Jednou z 12 vykopávek obsažených na tomhle disku je rozkošně primitivní Pong, kterým to všechno začalo."**

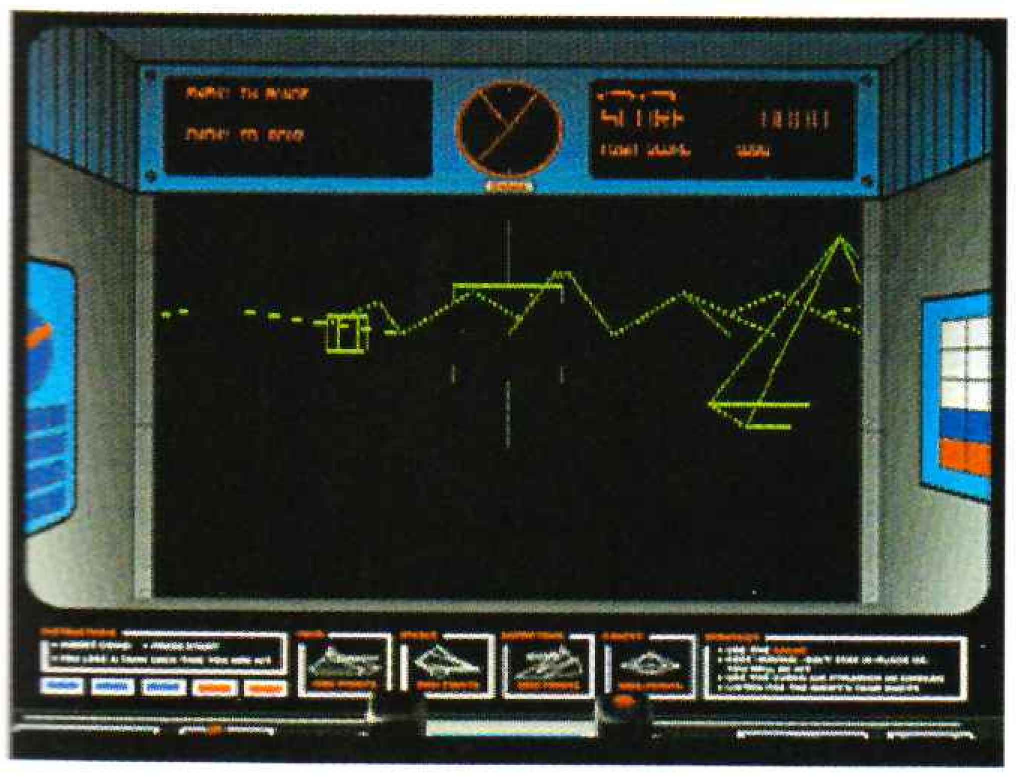


Spousta barev: Atari se v *Ramparts* s barvami opravdu rozšoupla.





Pravěká klasika: I na *Asteroidech* jsou vrásky znát.



Bum bác!

Zvláštní efekty na Atari v sobě mají cosi podivně příjemného...

ÁÁÁÁÁÁRCH!



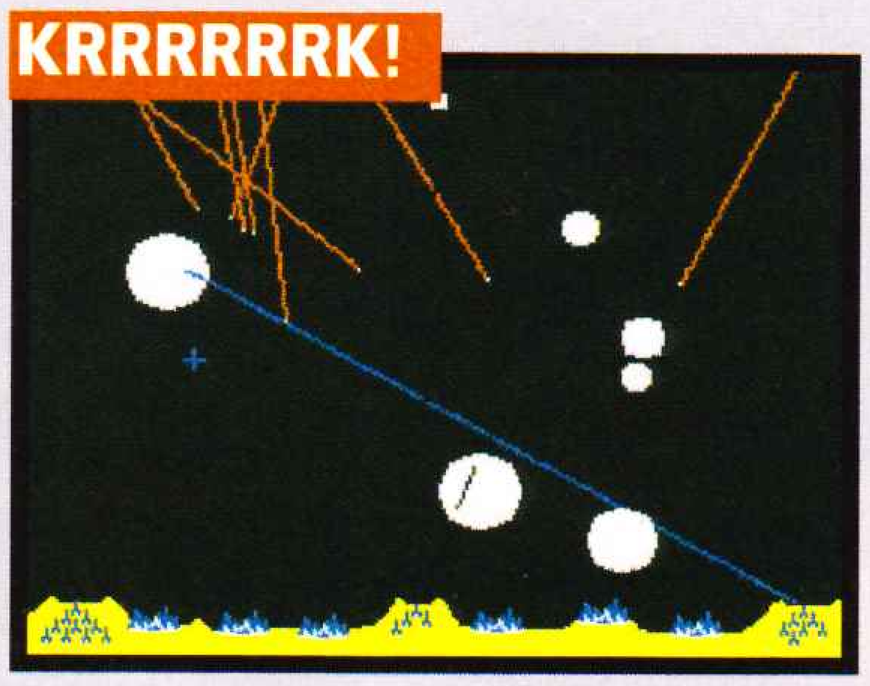
Vychutnejte si, jak kousky těla statečného pilota v tichosti mizí v tom samém vesmíru, z něhož se předtím vynořil. Z toho by člověk až zaslzel...

KÁÁÁ-BUM!

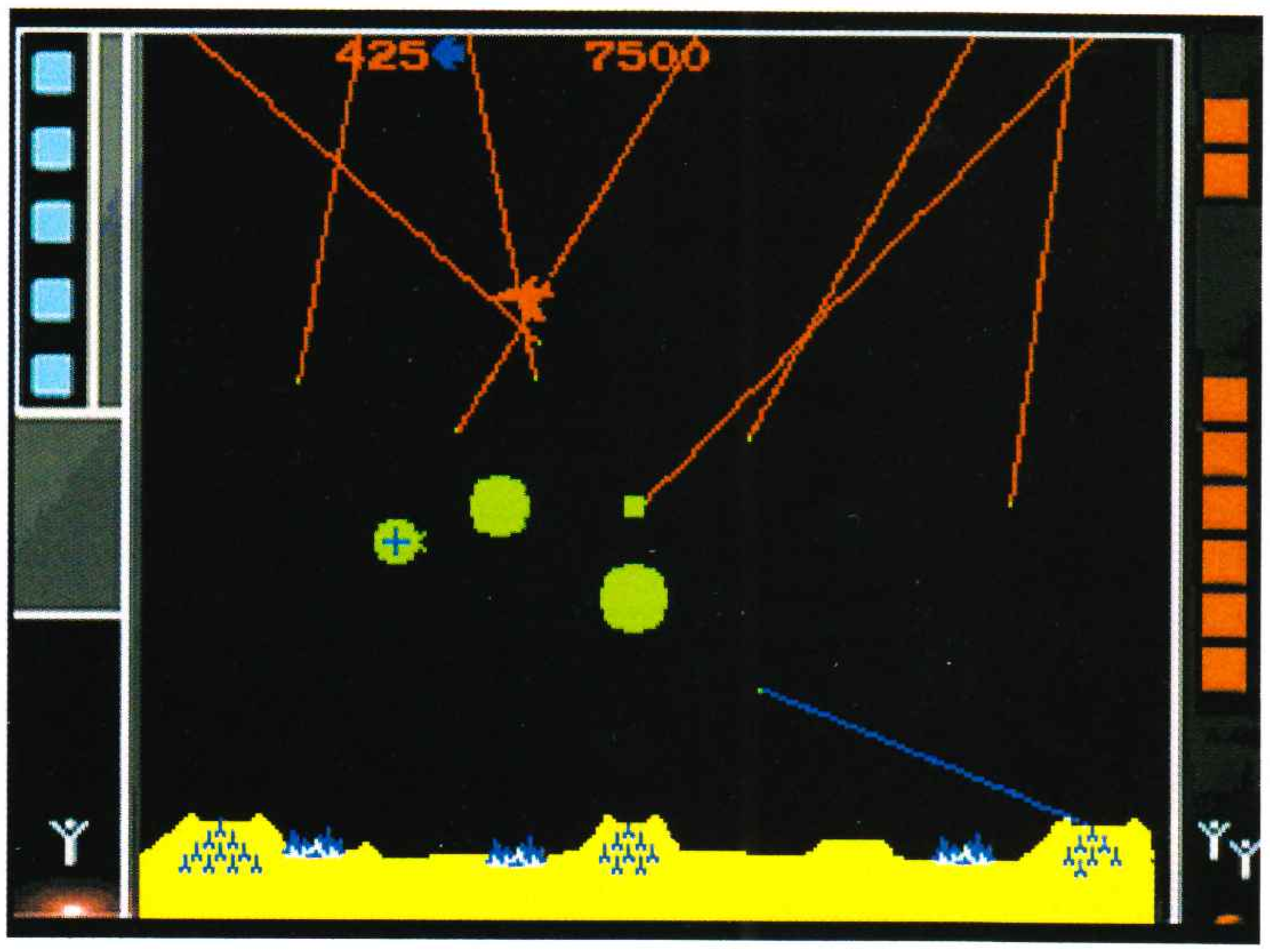


Battlezone byla chválena za svůj realismus, takže osud, který čeká všechny neúspěšné tankisty, je asi tento - rozbité přední sklo.

KRRRRRRK!



Rakety v *Missile Command* se samy ničí s hypnotizujícím efektem rozšiřujícího se kruhu a za zvukového doprovodu, který připomíná auto řítící se po asfaltu.





Space Duel: Trochu jednobarevné. A jednotvárné.



Děs z pavouků: Zběsilá *Black Widow* byla předchůdkyní skvělé *Tempest*.

nějších šílenců, nebo nikoli, zjistíte, že i taková jasná klasika jako *Battlezone* bude mít potíže udržet vaši pozornost déle než pár minut.

Na druhou stranu několik zde obsažených titulů zase dokazuje, že k zábavě není zapotřebí skvělé grafiky ani barevné televize. Je to podivné, ale i dnes si lze s rozkoší zahrát *Pong*, který vznikl už v roce 1972, tedy máte-li po ruce kamaráda. Stejně tak se nezměnila lidská záliba v ničení a explozích, takže odpalování balvanů v černobílých *Asteroids* či zákroky proti nepřátelským pumám v *Missile Command* vás dokážou pořád strhnout.

Problém je snad jen v tom, že ve 21. století za své peníze požadujeme trochu víc. Pohybovat se doleva doprava a zuřivě přitom mačkat spoušť ve hrách typu *Centipede* vás sice pobaví tak na půlhodinku, ale potom se začnete ohlížet po něčem hlubším. Pokud jste skutečně nostalgický typ, pak jste se už tak jako tak s ně-

MŮŽETE...



- **ZASMÁT SE** V galerii starých reklam se můžete podívat na zakladatele Atari Nolana Bushnella v oděvu strašidelného kouzelníka.
- **VRAŽDIT HMYZ** Tímhle laserem musíte v *Centipede* likvidovat vše, co se hýbe.
- **ZBLÁZNIT SE** *Super Breakout* je hra s několika koulemi, a hodně náročná na mozek.





Cestování v čase: V sekci Muzeum si můžete prohlédnout starší exponáty.

čím jako *Atari's Greatest Hits* pravděpodobně setkali. A i když cena není rozhodně přehnaná, přesto v bazaru s hrami seženete mnohem zajímavější hry a navíc podstatně levněji. A co je ještě horší - hry formátu *Final Fantasy IX* seženete za cenu jen o málo vyšší.

Dokonce i když vezmeme v potaz fantastické bonusy - muzeum plné stovek starých ataríovských reklam, krabic či reklamních letáků plus rozhovory se samotným Nolanem, *Atari Anniversary Edition Redux* je zábava tak zhruba na dva dny. Tyhle staré drahokamy totiž svůj lesk ztrácejí zatraceně rychle.

● **Mark Green**

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 1
Jestli se tomu teda vůbec tak dá říkat.

● HRATELNOST 5
Po dvaceti letech ji už prostě nemá.

● ŽIVOTNOST 5
Té je tu docela dost.

CELKOVĚ 6 /10
Zajímavé, ale kupte si to jen tehdy, pokud jste opravdu nostalgičtí.



Vražda, která se vyplatí: Za zabití každého protivníka dostanete zkušenostní body - čím silnější, tím víc.





TO → JSTE VY

Povědomé tváře
Vzpomínáte si na komické duo vojáků, které se objevilo ve *FFVII*? Jmenovali se Biggs a Wedge a na úplném začátku *FFVI* za ně můžete chvíli hrát.

FINAL FANTASY VI

Látka, ze které jsou utkány sny.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **SQUARE**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEZBYTNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FINAL FANTASY VII
NERECENZOVÁNO
Stále nejlepší RPG všech dob.

FINAL FANTASY IX
PSM34 9/10
Nejnovější přírůstek do rodiny a to velmi solidní.

Magie je špatná, ááno? Díky ní málem došlo k totální a neřízené apokalypse - a to rozhodně nebylo dobré. Apokalypsa je totiž o hodně horší věc než třeba dušená mrkev, a tudíž není divu, že celých tisíc let se už vládci „steampunkového" království snaží dohlížet na to, aby se kouzelnická pakáž likvidovala už v embryonálním zárodku. Jenže pak přišla dívka jménem Terra, která si toho sice o své minulosti moc nepamatuje, ale zato ze sebe vysmrkává kouzla s nonšalancí nastydlého slona. A hned je rušno. Někteří ji chtějí zabít, někteří využít a někteří (jeden ustavičně nadržený vladař a jeden zloděj, které preferuje označení „hledač pokladů") ji chtějí dokonce zachránit. A to jsme jen na začátku dlouhé cesty.

Smekněte pokrývku hlavy a zasalutujte - přichází klasika. *Final Fantasy VI*. Zatímco v Japonsku se z ní mohli těšit už před skoro deseti lety (tehdy ještě nikoliv na PlayStationu, ale na SNES), my, které matka příroda nevybavila šikmýma očima, jsme si museli trpělivě počkat. A dočkali jsme se. Je vážně škoda, že tu ta hra nebyla už dřív. Ať chceme nebo ne, její stáří ji přece jen trochu handicapuje a staví jí do pozice muzeálního kousku, který je dobrý tak leda k umístění do vitríny a ukazování exkurzím. A to není fér. Protože tahle hra má pořád ještě co říct. Pravda, grafika není zrovna z nejmodernějších - což s vámi trhne tím spíš, že firma Square ke hře přibalila nové exkluzivní intro. Po typicky squareovsky dokonalé počítačové animaci vás návrat do herní historie patrně přece jen trochu vyvede z konceptu.

Ovšem když to vydýcháte a dáte *Final Fantasy* šanci, zjistíte, že dobrá hra nemusí mít vždycky nutně dokonalou grafiku. *Final Fantasy* s pořadovým číslem VI má totiž přesně to, čím si získaly pozdější díly série svou kultovní proslulost - silný, rozvětvený a pomalu se odhalující příběh, mix fantasy s technikou, postavy, ke kterým se snadno přisajete, zvraty, které vás zaručeně dostanou, a bojový

„Jsme na začátku dlouhé cesty..."


Cestovka: Poznejte svět, navštivte půvabné vesničky a zabijte spoustu lidí!


Pěšky i vozem: S pomocí Chocobů můžete cestovat rychleji - i když je svět najednou placatý.





Profíci v akci: Samozřejmě, že máte speciální útoky, kterými můžete kosit protivníky.



Vraž mu jednu: Souboje jsou na kola a druhů útoků je na kila.



Tvorba postavy

Abyste vyhráli, musíte vědět, jak vylepšovat své hrdiny...



Vážně užitečné: Vklouzněte do téhle tabulky a můžete se prohrabat ve vašich magických schopnostech. Milé.



Kontrola: Omrkněte stav vašeho týmu a hned uvidíte, kdo potřebuje před další bitvou nějaký ten životabudič.

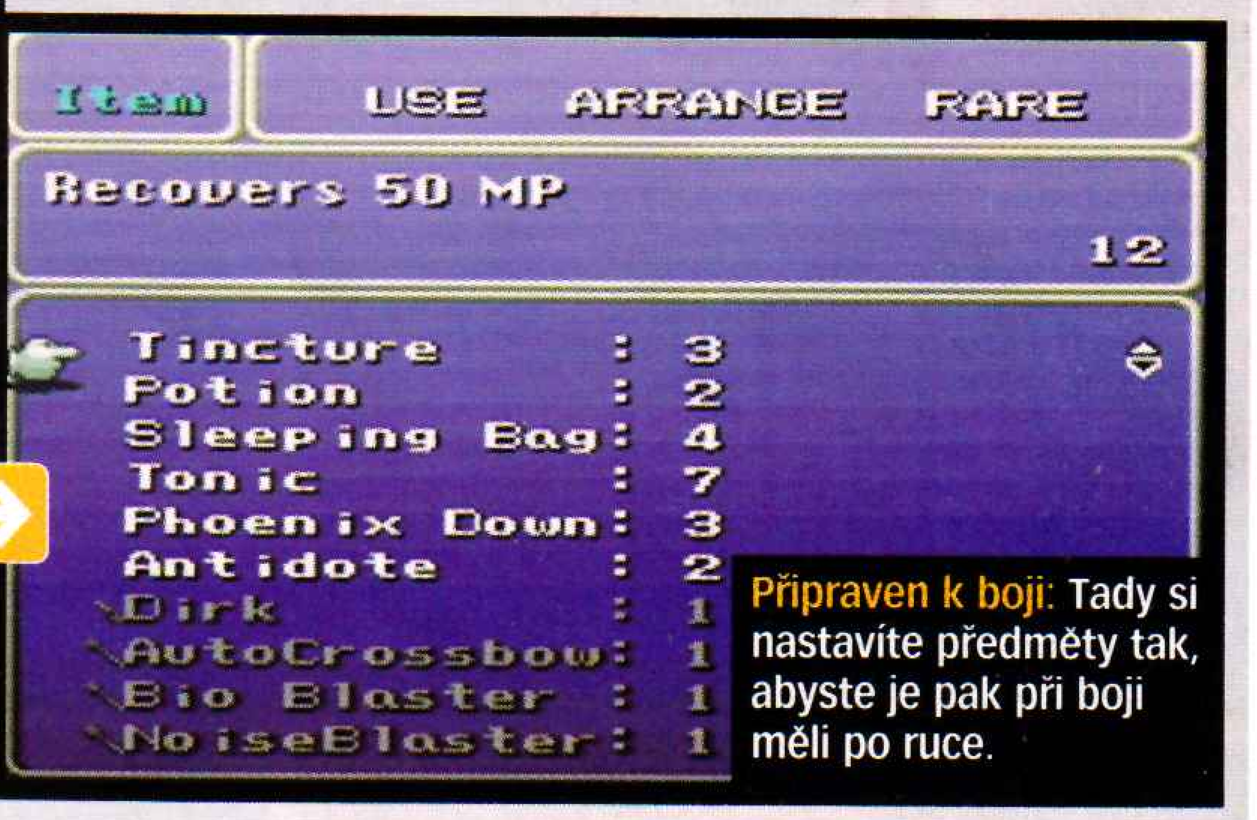


Zbrojení: Našli jste novou zbraň? Tak se mrkněte, jestli je vám k něčemu a o kolik s ní vaše postava zesílí.

Stejně jako v ostatních RPGčkách jde i ve *Final Fantasy* o to, jak co nejlépe vybavit své hrdiny. A jsou toho tady tuny - tuny věcí, kterými můžete udělat ze svých bijců takové řízky, že se bez problému můžou postavit celému impériu. Ať už jim budete vybírat magické útoky, vybavovat je zbraněmi nebo používat relikvie - v téhle obrazovce se dozvíte všechno, co budete potřebovat.



Záplava informací: Tahle obrazovka vám řekne o vaší postavě všechno, co chcete vědět.



Připraven k boji: Tady si nastavite předměty tak, abyste je pak při boji měli po ruce.

MŮŽETE...



● **STVOŘIT LEGENDU**
From zero to hero - to platí v každém RPG a ve *Final Fantasy* zvláště. Za každou zabitou příšeru dostáváte zkušenostní body a po nakynutí bodů se vám zvedne úroveň.



● **KOUKAT A ŠPRTAT**
Vaše postavy se budou učit úplně nové triky a získávat nové schopnosti. Třeba tady se zrovna vaše hrdinka nabiflovala kouzlo Antidote, kterým dokážete uzdravit své otrávené souputníky.

systém, který vám umožňuje strategizovat. Pokud jste hráli další díly, tak do šestky vklouznete jako do prošlápnutých kanad. Je tu všechno tak, jak má být - včetně pěstování chocobů. Dokonce se tady zjevují i mooglové, kteří pak na dva díly z příběhů úplně zmizeli.

A ještě k těm bojům, protože především v nich posunula *Final Fantasy VI* herní svět (nebo alespoň svůj vlastní svět) o pár světelných let kupředu. Právě v šestce byly totiž poprvé použity Break limity, materie a dokonce i vyvolávání Géefek, které za vás praští soupeře do nosu, až mu z něj vytryskne malinovka - i když se tady ještě jmenují espeři. Prostě, pokud sedmička vytvořila grafický standard hry, šestka udělala to samé, co se týče systému bojů. Jinak herní systém zůstává stejný - několikačlenná skupinka, procházení světa, otvírání truhel, prokecávání obyvatel, vylepšování výstroje...

Je ovšem fakt, že hratelnost ještě není tak vybroušená jako v následujících dílech. Hráč (alespoň ze začátku) prochází hrou jako kulka pudingem a v podstatě nemá ani moc důvod se snažit vylepšovat. Už skoro od samotného začátku máte tolik magenergie, že ji ani nestačíte spotřebovat a klidně byste mohli zbytky posílat hladovějícím dětem do Somálska. A navíc máte tak silné chvaty, že na většinu příšer stačí tak jeden, dva, a už mizí z obrazovky. Díky tomu se to celé rychle mění v monotónní likvidování slabých (a pořád



Kulturní vložka: Návštěva starobylého hradu. Prosím, navlečte si papuče.



Každý začátek je těžký: Tak takhle to všechno začíná. To zelenovlasé vzadu jste vy.



Poklady: Není od věci se občas porozhlédnout kolem. Můžete najít i pár užitečných věcí.



Bombastický úvod: Nové vydání, nové intro. Tentokrát v dokonalé grafice.



Usměj se, holka: Je to hlavní kočka hry a ještě k tomu vládkyně magie. Tak by se mohla usmát.



Mozková hygiena: Terra právě prošla pořádným vymytím mozku. Teď si jde umýt krk.



Není nad magory: Když se někdo jmenuje Kefka, co od něj také čekat.

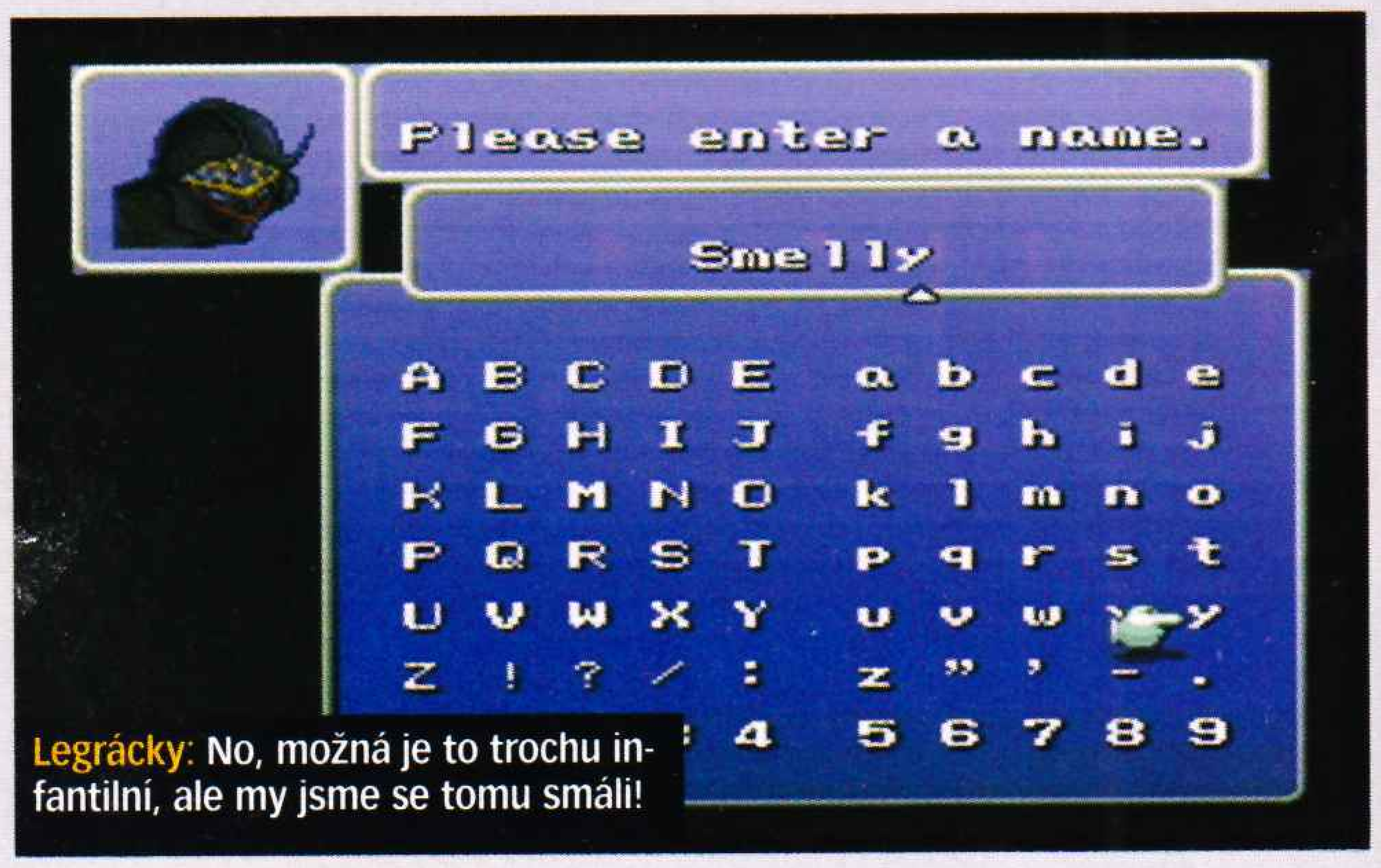


ZONA ÚDERU

Pobijte je!
Hned na začátku vám dá hra hned několik zbraní hromadného ničení - ať už jde o kulometný samostříl, tenhle bioplyn, nebo kouzla, která můžete díky tlačítku L1 vrhnout na celé skupiny.

Naladěno na fantasy

Co dělá z *Final Fantasy* tak dokonalou RPG sérii? Pojďme se na tuhle legendu podívat trochu víc zblízka.



Legrácky: No, možná je to trochu infantilní, ale my jsme se tomu smáli!

Asi nejúžasnější ingrediencí, která dodává *Final Fantasy* tu správnou a neopakovatelnou chuť, je to, jak se hra kolem vás vyvíjí. Postavy procházejí duševními změnami, hra před vámi otvírá nové možnosti a plochy, komorní příběh se postupně nabaluje jako sněhová koule do podoby globálního konfliktu a i vaše zbraně se mění a přecházejí z kapesních kudliček do magických mečů, při jejichž úderech se chvěje země.

Prostě před vámi se vyvíjí svět a vy jste do něj postupně čím dál víc vtahováni. Samozřejmě se o tohle pokouší snad všechny RPGčka, ale co naplat - sérii *Final Fantasy* to jde nejlépe.

Je třeba upřímně říct, že tyhle hry jsou daleko lineárnější, než jak zpočátku vypadají - což ale není na škodu. Je tu pořád dost věcí, které můžete ovlivnit - buď svými odpověďmi při zdvořilostní konverzaci, či tím, co jste objevili či neobjevili při procházení světa.

Dokonce i takový prostý úkon, jakým je pojmenování vašich hrdinů vám může přinést spoustu netušené a infantilní zábavy - jen se podívejte výš. A věřte nám, už jsme viděli i podstatně méně slušnější příklady hráčské fantazie.



Jízdní garda: Když jezdectvo, tak zásadně na Chocobech. Tak mě napadá, znají tam vůbec koně?



těch samých) monster, které na vás stále odněkud vyskakují. Já vím, je to tak i v dalších dílech (alespoň s tím zjevováním příšer odnikud) - ale tady je to brané opravdu v masovém měřítku. Teprve souboje se silnějšími bossy jsou zajímavější a vyžadují trochu přemýšlení.

Final Fantasy VI je RPG ve starém duchu, s jednoduchou (ale když si na ní zvyknete, tak zjistíte, že ne špatnou) grafikou a ve stylu, který dnes spíš už vidíte na Gameboyi než na větších počítačových kastlích. Tudíž nic pro lidi, kteří žánr RPG teprve oťukávají a dívají se mu na zuby, jestli je zdravý a jestli toho hodně vydrží. Ty by tyhle hra mohla leda tak odradit. *Final Fantasy VI* je pro fajnšmekry a sběratele, kteří chtějí vědět, jak to všechno začalo, a kteří dokážou odhlédnout od jednoduchého zpracování a vidět perly nápadů a diamantová ostří příběhových zvratů. Pro ty přináší *Final Fantasy VI* víc než šedesát hodin hry - což je mimochodem tak o dvacet hodin víc, než kolik vám zabere hraní devítky (pokud se samozřejmě flákáte a prolejzáte, co se dá - jinak je to tak o třicet hodin víc). A až to dohrajete, můžete čekat a sázet se, jestli se dřív objeví na trhu desítka nebo další retro cédéčko s pětkou.

Jiří Pavlovský

PS: Hra se prodává za hodně solidních 599 Kč a majitele PS2 jistě potěší i přiložené demo FF10.

„Před vámi se vyvíjí svět a vy jste do něj vtahováni."

MŮŽETE...



JEZDIT NA CHOCOBOVI
Nemusíte se bát, že byste tady neměli svá oblíbená přerostlá kuřata. Stačí se stavit ve stájích v South Figaru a za mírný poplatek se můžete projet po okolí. I když je grafika odpudivá, aspoň si neprošoupete boty a nebudou vás otravovat davy nepřátel.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

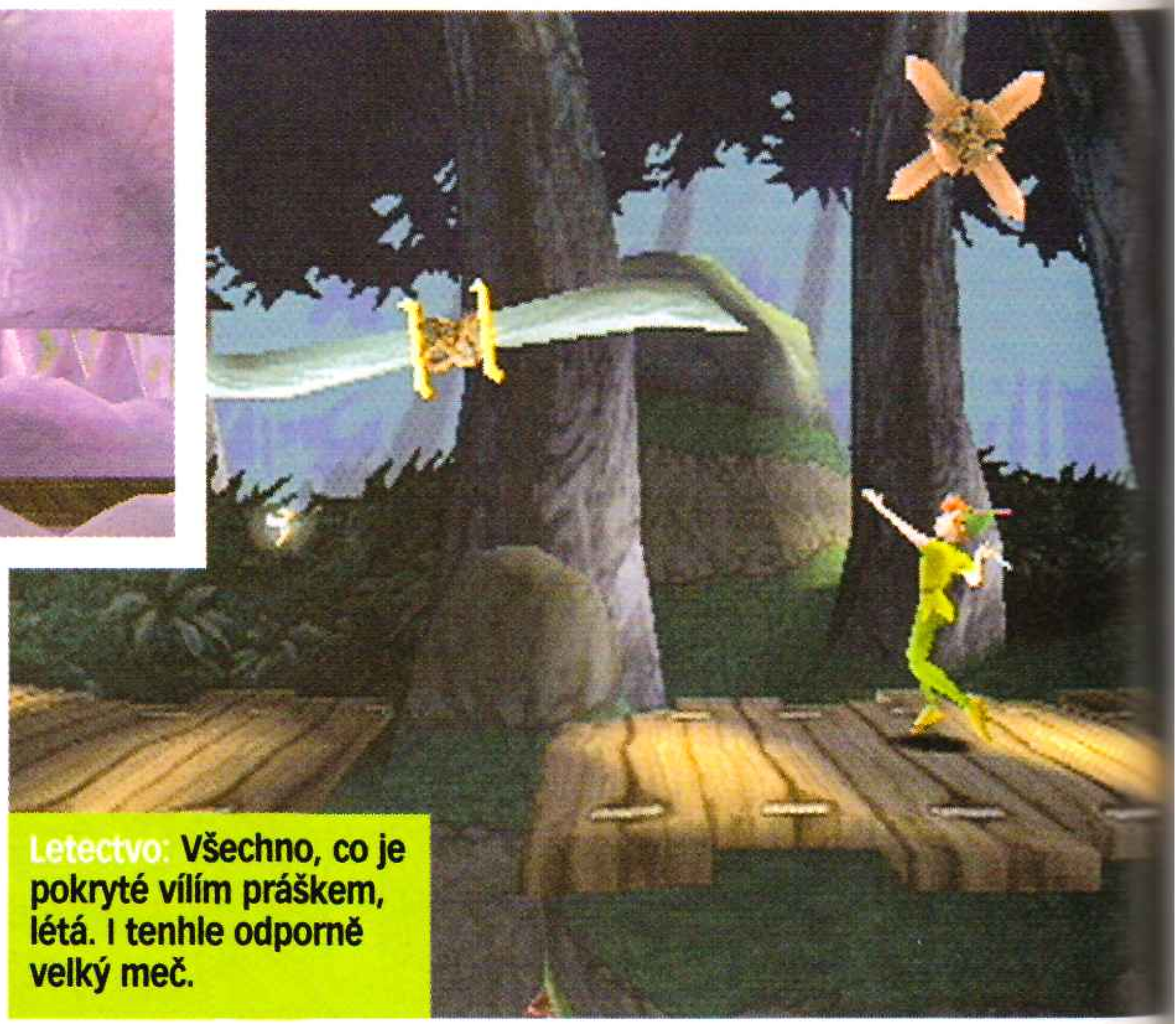
- **GRAFIKA 5** – Starodávná, ale na svou dobu dobrá.
- **HRATELNOST 8** – Základ žánru playstationových RPG.
- **ŽIVOTNOST 9** – Šedesát hodin minimálně.

CELKOVĚ 8 /10
Nenechte se mýlit. Pod obstarožním vzhledem se ukrývá silný herní motor.



Kupředu, levá: Peter Pan na své cestě za dobrodružstvím. Kéž si zlomí nohu.





Letectvo: Všechno, co je pokryté vílím práškem, létá. I tenhle odporně velký meč.



Šťastný hoch: Koukněte na ten spokojený úsměv. Aspoň někomu se ta hra líbí.

PETER PAN: ADVENTURES IN NEVER LAND

Hra pro velmi zlobivé děti...

Petr Pan se rozhodl, že nikdy nezestárne. Prostě začal ignorovat běh času a listy kalendáře kolem něj prolétaly jako velcí, neškodní, bílí motýli.

Firma Disney se také rozhodla, že bude ignorovat běh času. Jen tak si dovedu vysvětlit, že v roce 2002 přišla s plošinovkou, která byla zastaralá už za dob Jana Ámose Komenského (kdyby vám to nic neříkalo, tak to je ten, co skákal z okna na ženský a pak jednou skočil na ženskou a udělal z ní Komenskou). A... a...

A už je to tady zase. Už si vážně začínám připadat jako zaseklý gramofon. Dokonce si toho už začínají všímat i lidé na ulici a někteří se do mě dokonce snaží kopnout, abych se znova chytil. Ale ani to nepomáhá - objeví se nová hra a s ní přichází tak silný pocit dejavu, že se schovávám pod postel ze strachu, že se každou chvíli objeví agent Smith a začne mi kroutit nosem. Vždyť kolik jsem za poslední čas recenzoval plošinovek narychlo spíchnutých k chystanému filmu? Zilony! Kolikrát jsem si zoufal nad drzostí tvůrců, kteří nám několik let po Spyrovi a Crashi Bandicootovi nabízejí herní rychlokvašky bez vůně a zápachu, hry, které vypadají, jako by se někomu pět let válely v šuplíku, než se bez sebemenší úpravy konečně dostaly na trh? Nedá se nic dělat, jsem playstationový mučedník! Svatý všech pařanů! A pak, když konečně přijde *Max Payne*, vyfasuje ho Darek Šmíd! Nic proti němu, na zápach té plísně, co mu raší na nohou, si člověk za pár let zvykne a za příhodného osvětlení Darek skoro připomíná člověka - ale proč on má dělat Payna a já Petera Pana? Je na světě nějaká spravedlnost? Má život smysl? A můžu chodit v lodičkách a kostýmu s výstřihem, aniž by si o mně lidé mysleli, že jsem podivín? Život je prostě plný nezodpověditelných otázek.

Dobrá. Dobrá. Vzal jsem si své prášky, pokousal listonoše a už jsem zase v pořádku. Takže zpátky k Petru Panovi a k tomu, že znovu, snad už posté, musím psát něco ve stylu, že *Peter Pan* je klasická a naprosto neoriginální platformovka, kde se pohybujete zleva doprava (někdy taky obráceně), přeskakujete příšery a překážky, a občas do nich bodáte svým příručním mečem značky Kovošrot. Účel toho všeho? Hledání jednotlivých kousků roztrhané mapy! Pokud už jste nehráli nejméně pět her se stejným tématem, tak jste si patrně PlayStation koupili teprve včera odpoledne. Snad jedinou změnou a závanem smrdutého dechu originality je to, že můžete trochu poletovat - což vám umožňuje jeskynní slalomy mezi stalagmity a stalaktity.

„Děj vás znudí víc než vyprávění vašeho dědečka o střevních potížích."

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **INFOGRAMES**
VÝROBCE: **DIGITAL ECLIPSE**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 4**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PANDEMONIUM
NERECENZOVÁNO
Stará klasika, ale pořád dává Petru Panovi na frak.

TARZAN
PSM20 7/10
Žádný skvost, ale pořád docela zábavná hra.



Dárek z lásky: Ta srdíčka nahoře nejsou pozornost k Valentýnovi - ta ukazují, kolik vám ještě zbývá života.





Zlosyn: Kdo za tím může stát? Kdo jiný než kapitán Hook!



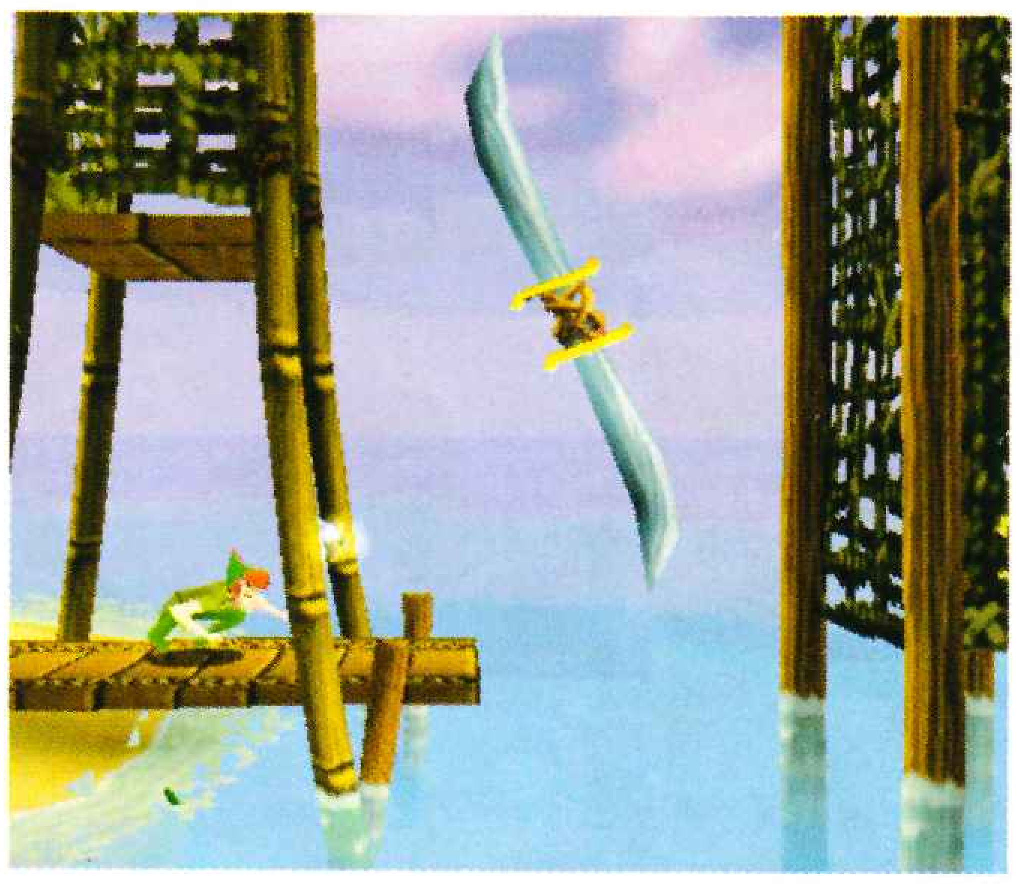




TOP TIP

Obchod kvete

Jestli se někde zaseknete, namiřte své kroky přímo do indiánského krámku. Můžete si tam dokoupit energii, vílí prach, sledovat ukázky z filmu, které jste nasbírali, ale hlavně tam získáte nápovědy.







I can fly!: Co jste čekali? Jste Petr Pan, tak přece musíte létat. A to nemusíte mít ani jednu šťastnou myšlenku.

MŮŽETE...



● **BOJOVAT**
Uznávám, že to vás asi do vytržení nepřivede, ale vážně mě nenapadlo nic extra, co by hra nabízela. Takže můžete svým mečíkem mlátit do nepřátel. Užijte si to, vy šťastlivci.

● **LÉTAT**
Už jsem si vzpomněl, co ještě Peter Pan umí - létat. Sice dost podivně a nijak elegantně, ale můžete se díky tomu přes nějaké překážky (či nepřátele) prostě přenést.



Animace jsou asi tak roztomilé jako já po ránu a děj vás znudí víc než vyprávění vašeho dědečka o střevních potížích. A když se dostanete ke hře... jak bych to jen řekl... slušně... Prostě máte dvojrozměrné plošinovky, které mají i přes svou jednoduchost a dějovou průzračnost spád, a táhnou vás kupředu rychlostí hladového geparda. Teď mluvím třeba o *Pandemoniu*, *Wild 9*, *Tombovi*, *Klonoovi* a dalších peckách. Dokonce i disneyovský *Tarzan* či *Emperors New Groove* mají svůj šmrnc. Ale něco takového v *Peteru Panovi* nenajdete, ani když si k obrazovce přinesete mikroskop. Vsadím se, že jediné, co byste viděli, by byly otráveně se šourající bity, které se každou chvíli dívají na hodinky a doufají, že nastane výpadek proudu a budou mít elektrické prázdniny.

Kdyby byl alespoň *Petr Pan* výrazně špatná hra, prostě herní šmejd - jenže to on není. Tedy... není špatný v tom smyslu, že by byla plná lapsů, chyb a kiksů. Prostě je jen bezvýrazná, nudná a naprosto a dokonale průměrná. Je tak průměrná, že hrášek v konzervě je proti ní originální dílo zasluhující cenu mistra Nobela. Je to další hra z šedé masy - z her, které i tvůrci okamžitě po dokončení zapomenou. Natož hráči. Radím vám dobře - tuhle hru domů představit mamince neberte.

● **Jiří Pavlovský**

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

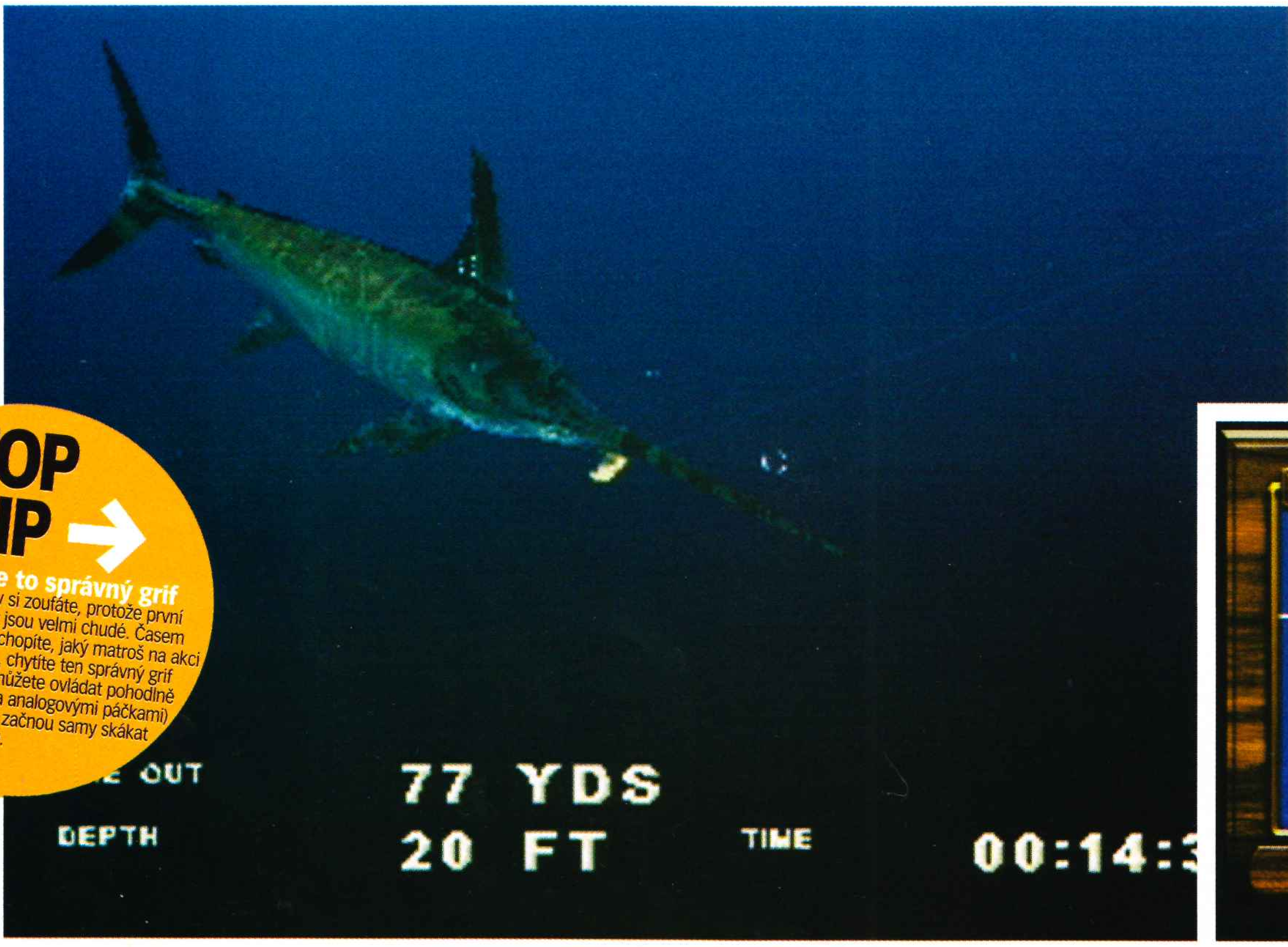
● **GRAFIKA** 6
Už jsem viděl u Disneye lepší. O dost.

● **HRATELNOST** 5
Nejtěžší je u hry neusnout.

● **ŽIVOTNOST** 4
Krátká ale smrtící.

CELKOVĚ
Takováhle nudná a průměrná hra nemůže mít jiné než naprosto průměrné hodnocení.

5 / 10



TOP TIP

Chce to správný grif
Nejdřív si zoufáte, protože první úlovky jsou velmi chudé. Časem ale pochopíte, jaký matroš na akci použít, chytíte ten správný grif (akci můžete ovládat pohodlně oběma analogovými páčkami) a ryby začnou samy skákat z vody.



Rekordní úlovek: Někdy se vám podaří vytáhnout kapitální kousek.



Exotická prostředí: Podíváte se na všelijaká krásná místa, ale všude je hlavně voda...

SALTWATER SPORTFISHING

Chytit žraloka na udici je problém...

Hned na úvod musím konstatovat, že dost dobře nechápu, za jakým účelem hry jako *Saltwater Sportfishing* vznikají, a už vůbec si neumím představit, kdo a proč by si je chtěl kupovat nebo je dokonce hrát. Rybaření je krásný romantický koníček (pokud tedy zrovna netaháte z vody velrybu) a příjemnému posezení na břehu rybníka nebo na člunu uprostřed vodního živlu se vejrání na obrazovku nemůže ani přiblížit, natož rovnat. Pohled na chvějící se prut, ponořený do vody, je ve skutečnosti vzrušující zážitek (i když ten, kdo nikdy nebyl na rybách, tomu asi těžko uvěří), ale pohled na chvějící se prut na obrazovce musí připadat i tomu největšímu milovníkovi rybolovu spíš směšný.

Nicméně, cédéčko s touhle hrou se točí v mojí nebohé PlayStation a já se vás místo filozofického blábolení pokusím seznámit s tím, co by vám mohlo nabídnout, kdyby se vám nedej-Klausi dostalo do rukou. Moc toho není, ale ne zase tak málo, abychom si vystačili s tvrzením, že prostě na začátku hry nasednete do člunu, nahodíte udici a čekáte, až hra skončí. Ono rybaření není jen o pláčání do vody, ale také o návnadách, kvalitním vybavení a v neposlední řadě o vědomostech a zkušenostech. Hráč, který nemá absolutně žádnou povědomost, co takové chytání ryb na profesionální úrovni znamená, bude mít s pochopením podstaty hry obrovské problémy a sotva chytí něco víc než křeč do nohy. V tabulce FAKTA je sice uvedeno, že angličtina je pro hru nepotřebná, ale to platí pouze pro ty, kteří se v rybolovu alespoň trochu orientují. Ostatním zbývá oblíbený systém pokus - omyl, a ten nervovou soustavu zrovna nepohladí...

Saltwater Sportfishing vám dává šanci zachytat si různými způsoby (tedy samozřejmě nejen stále zmiňovanou udicí) na různých krásných místech naší planety. Na začátku se podíváte sice jen na Havaj, ale postupně se vám odemkne dalších deset scenérií - a nemusím snad ani dodávat, že na každém místě jsou jiné podmínky a že budete plnit rozličné úkoly v různých herních módech: Arcade, Tournament, Marathon, Gran Slam, 4 Day Best 3, 2 Day Best Fish, 3 Day All Release. A pro začátečníky je tu příjemná nabídka Recreation, kde si můžete vyzkoušet, co všechno takový rybolov obnáší.

● **Milan Jablonský**

„Rybaření je o návnadách, kvalitním vybavení a o vědomostech a zkušenostech."

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **TAKE 2**
VÝROBCE: **CORESOFT**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FISHERMAN'S BAIT 2
PSM27 7/10
Nejzábavnější rybářská hra, která má spád a výbornou grafiku.

BREATH OF FIRE IV
PSM41 8/10
V tomhle RPG je parádní rybářská minihra. Vyzkoušejte to.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 5
Slušná, neomračující.

● HRATELNOST 4
Velká zábava to tedy rozhodně není...

● ŽIVOTNOST 4
Maximálně tak deset ryb a dost.

CELKOVĚ
Velmi průměrná hra pro velmi úzký okruh hráčů.

4 /10

PAJAMA SAM:
YOU ARE WHAT YOU EAT FROM YOUR HEAD TO YOUR FEET

Famózní comeback do dětských dupaček!

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **INFOGRAMES**
VÝROBCE: **RUNECRAFT**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEZBYTNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PUTT-PUTT SAVES THE ZOO
NERECENZOVÁNO
Opět infantilita, opět klikatelné prostředí, více srandy.

PAJAMA SAM IN „NO NEED TO HIDE WHEN IT'S DARK OUTSIDE"
NERECENZOVÁNO
První Samovo dobrodružství. To recenzované je třetí a větší.

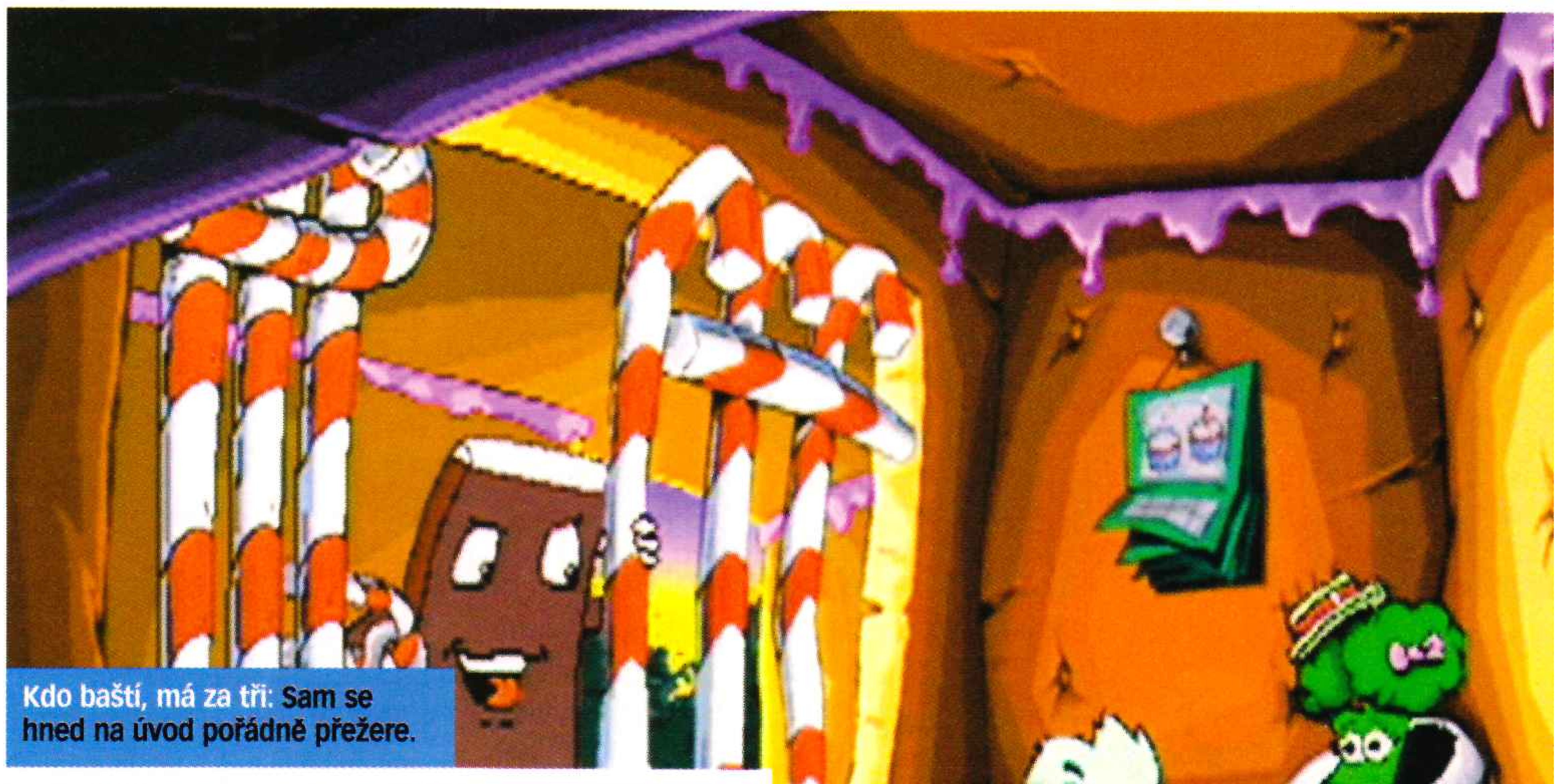
V poslední době jsem několikrát vážně zauvažoval nad tím, jestli už náhodou nejsem stará páka. *Pajama Sam* mne z toho omylu dostal jako mávnutím kouzelné plenky a než její obsah přistane, můžu dál dumlat joypad u paření jedné z nejinfantilnějších her na trhu.

Pajama Sam není infantilní ve smyslu lebečního klystýru hry *Hugo: Frog Fighter*, která dostala Jirku Pavlovského do blázince (a to byl pouze začátek). *Pajama Sam* je infantilní pozitivně, takže po jejím dohrání nezamíříte do vypolstrované cely ve cvokárně, ale do vypolstrované cely v mateřské školce. S hlavním hrdinou se ztotožníte velmi rychle - je to vyžraný capart Sam (přezdívám mu Sameček), který se pod vlivem překompresování svého žaludku dobrůtkami propadne do halucinačního světa, proti kterému je Twin Peaks Záhosticemi u Chýnova. V gastronomické realitě, kam se přetláskaný Sam propadne špajzem, svádí třetí světovou armáda zeleniny s armádou sladkostí, a jediné, co může spor vyřešit, je mírová konference. Její účastníci ovšem nedorazí všichni a protože se v nesprávný čas na nesprávném místě ocitá zrovna Sameček, vezme jako svou povinnost je na konferenci dostat.

Kouzlo rozkošně animované adventury pro mrňouse je stejné jako u dobrodružství dalších hrdinů firmy Humongous Entertainment, ať už je to hyperaktivní autíčko Putt-Putt, lišácký agent SPY Fox nebo užvaněná rybička Freddi Fish. Každá obrazovka, kterou Sam v rámci plnění úkolu prochází, je bezmála plně interaktivní - takže kliknete na strom, vyleze z něj barevný potvor a něco zazpívá, kliknete na strom podruhé a potvor z něj spadne, kliknete na obláček a ten si pšoukne, prostě kliknete na jánevímco a ono to udělá bůhvíco. Kromě toho si můžete vybrat i spoustu miniher, u kterých jsem sice nevykysnul tolik hodin jako u minihry „hokej s tučňáky" u příbuzného *Putt-Putt Saves the Zoo*, ale možností je nepřeberně a i když plníte vcelku triviální úkoly, nudit se můžete, snad jen pokud na PSounu hrajete bez joypadu.

A teď to špatné. Pro koho je hra vlastně určena? Samosebou pro věčně mladé starce a pro děcka od mateřské po základní. *Pajama Sam* je v interaktivitě prostředí a v minihrách sice o něco méně nápaditý než třeba zmíněný *Putt-Putt*, ale toho jsem pařil se třemi šišlajícími děcky, tak jsem asi trošku zaujatý. Na druhou stranu je Sam zase rozsáhlejší a o něco komplikovanější, takže u něj vydržíte déle. Bohužel, celé je to velmi náročné na angličtinu, takže nezbývá než nastrčit někoho znalého.

● **Darek Šmíd**



Kdo baští, má za tři: Sam se hned na úvod pořádně přežere.



„Přetláskaný Sam propadne špajzem do gastronomické reality..."



TOP TIP

...ože tu máte plnit ně-
...ten úkol, je jasné, že
...ude každý věnovat
...né rozklikatelnému
...ředí. Bez něj ale
...te u některých
... šanci, takže
...ikejte!

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● **GRAFIKA** 7
Spousta animací - roztomilost sama.

● **HRATELNOST** 5
Pokud je vám kolem deseti, je to jasné.

● **ŽIVOTNOST** 4
Děcka klikají na prostředí donekonečna.

CELKOVĚ 5/10
Pro všechny mladé tělem či duchem a pro ty, kdo mají malého sourozence, co se učí anglicky.

Výhodná koupě

Chcete si hrát levně? Všechno, co k tomu potřebujete, najdete tady!

C-12: FINAL RESISTANCE

FAKTA VYDÁNÍ **BŘEZEN** ● CENA **799 KČ** ● VYDAVATEL **SONY**



V době, kdy si můžete za stejnou částku koupit nesrovnatelně lepší *Syphon Filter 2,* může vypadat *C-12* za 799 Kč jako trochu drahý špás.

Hra původně vyšla v březnu roku 2001 (PSM36, 8/10) a vám jako hráčům dává možnost ujmout se spásy světa před mimozemskými uchvatiteli, kterým už se podařilo zotročit si většinu lidstva. Hrajete v roli poručíka Vaughana, drsného vojáka s počítačově vylepšeným mozkem. Díky svému hi-tech zdokonalení dokáže Vaughan své protivníky pečlivě prolustrovat a přesně tak zjistit, jaké nebezpečí pro něj představují. Navíc má ještě k dispozici přesné laserové zaměřování.

Hra je okořeněna spoustou přímočarých hádanek a doslova našlapaná akcí, byť bojové scény někdy vypadají až příliš zjednodušeně - likvidujete jednoho přiblblého mimozemšťana za druhým. Podstatou hry jsou mise, přičemž se můžete rozhodnout, zda do nich půjdete po hlavě, nebo zvolíte obezřetnější přístup.

Dobré je to, že můžete přecházet do režimu první osoby, což umožňuje lepší míření - třeba v *Metal Gear Solid* tahle novinka trestuhodně chybí. Grafika navozuje náležitou atmosféru a rozhodně se do hry hodí, ačkoli občas nevidíte nic jiného než jakýsi nazelenalý sajrajt.

Co dodat na závěr? Hlavní hrdina má daleko do zasmušilosti Solida Snakea i drsnosti Gaba Logana, což by vám o hře mělo říct hodně. Rozhodně to je dobrá zábava, ale nečekejte žádnou bombastickou, filmově laděnou adventuru, v jakou jsme možná všichni doufali, když se na pultech objevila poprvé. Bohužel ani za zlevněnou cenu asi nezláká pařany, kteří se dosud nenasytili *Metal Gear Solida* či *Syphon Filteru.* ●



Temné a zelené: Boj na mimozemšťanské základně.

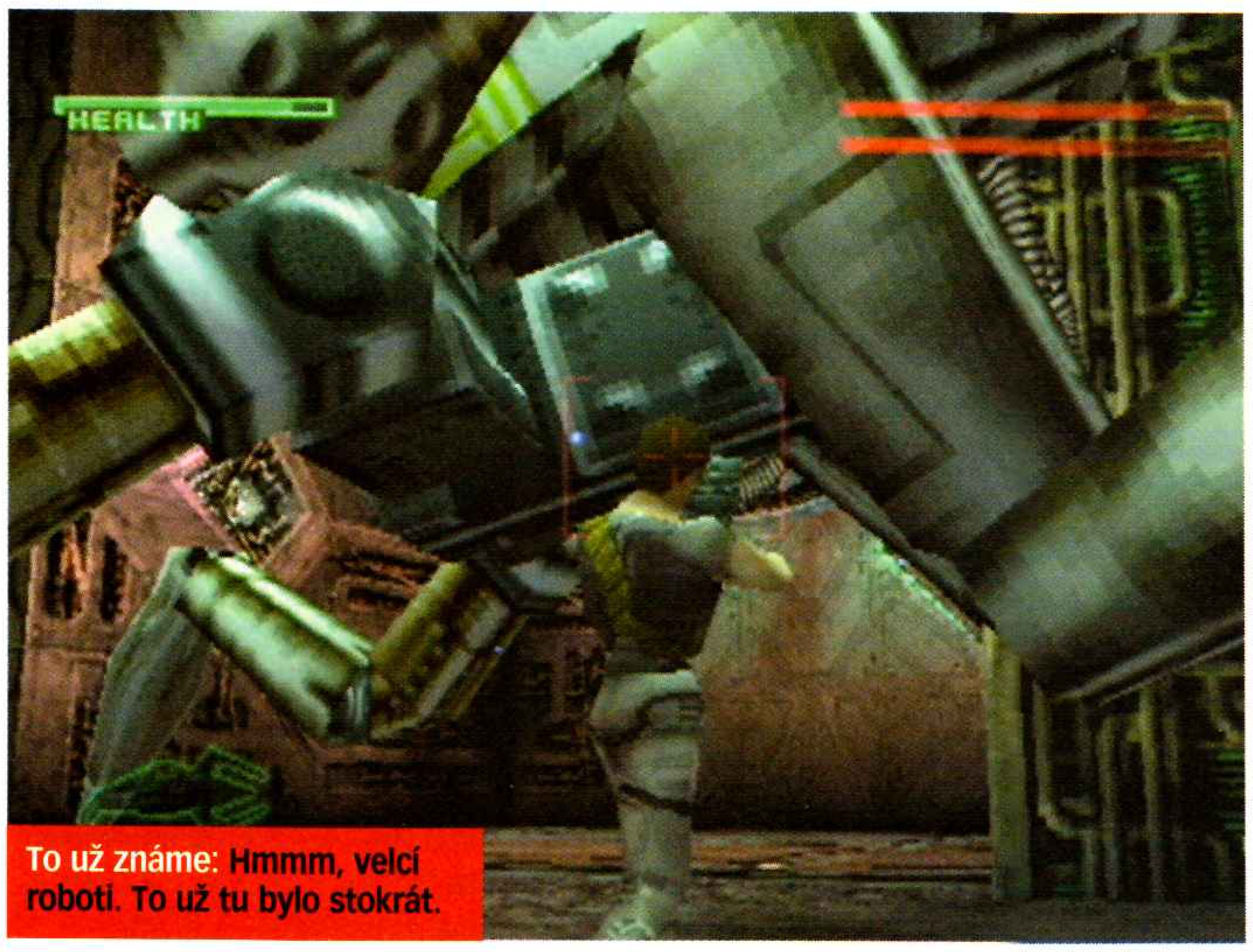




Jak se stát Japoncem: I když hra vznikala v Anglii, japonské vlivy jsou jasně znát.

„Hra je okořeněna spoustou přímočarých hádanek."





To už známe: Hmmm, velcí roboti. To už tu bylo stokrát.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 7
Temná, zlověstná, se skvělou atmosférou.

● HRATELNOST 7
Hádanky a souboje by byly hezké.

● ŽIVOTNOST 6
Akce se kvůli stereotypu stává nudnou.

CELKOVĚ
Méně dokonalá alternativa tria *Syphon Filter*.

7 / 10


Zmateni? Proč všichni míří do nebe? To vypadá na Easy obtížnost.


Fešák v růžové: Ta růžová fakt vypadá blbě. Zastřelte ho, zaslouží si to.

TIME CRISIS: PROJECT TITAN



FAKTA VYDÁNÍ **BŘEZEN** • CENA **799 KČ** • VYDAVATEL **SONY**

Některé hry stárnou rychleji než jiné, ale naštěstí pro nás mezi ně *Project Titan* nepatří. Obecně se dá říct, že hry určené pro světelnou pistoli jsou tak trochu nadčasové už z principu - nepotřebují ani složitý děj, ani dokonalou grafiku. Namířit plastovou pistoli na obrazovku a dívat se, jak nepřátelé jeden po druhém umírají, to je prostě vždycky sranda!

Kořeny těchto střílleček sahají až k japonským arkádám osmdesátých let, odkud také pocházejí všichni ti kníratí gauneři a pofidérní lokace, které vás čekají v *Project Titan.* Když se to tak vezme kolem a kolem, tak tato hra vlastně není nic jiného než nekomplikovaná pocta akčním filmům z osmdesátých let. Jak je ve hrách tohoto typu zvykem, i tady se při nabíjení můžete skrčit, což vás nejen uchrání před nepřátelskou palbou, ale hlavně se přitom připravíte na další vlnu protivníků. Jakmile ovšem odděláte nějakého toho bosse, brzo budete mít dojem, že na tomhle místě už jste někdy byli (což bude mimochodem pravda, protože lokace žádnou velkou variabilitou nehýří).

Jednou z povedených vlastností téhle hry je to, že si občas můžete vybrat, jak budete postupovat dál (a to rozhodně není u těchto her pravidlem). Čas od času si můžete při střetu s bossem vybrat z několika úkrytů, což ve vás úspěšně vyvolává dojem, že třímáte svůj osud ve vlastních rukou.

Bohužel celá ta záležitost je příliš krátká, a navíc i zde platí to, co v případě většiny her určených primárně pro světelnou pistoli - bez této periferie nemá smysl se do hry vůbec pouštět. Na druhou stranu pokud pistoli doma máte, *Project Titan* za zkoušku určitě stojí. •

„Nekomplikovaná pocta akčním filmům."

VERDIKT

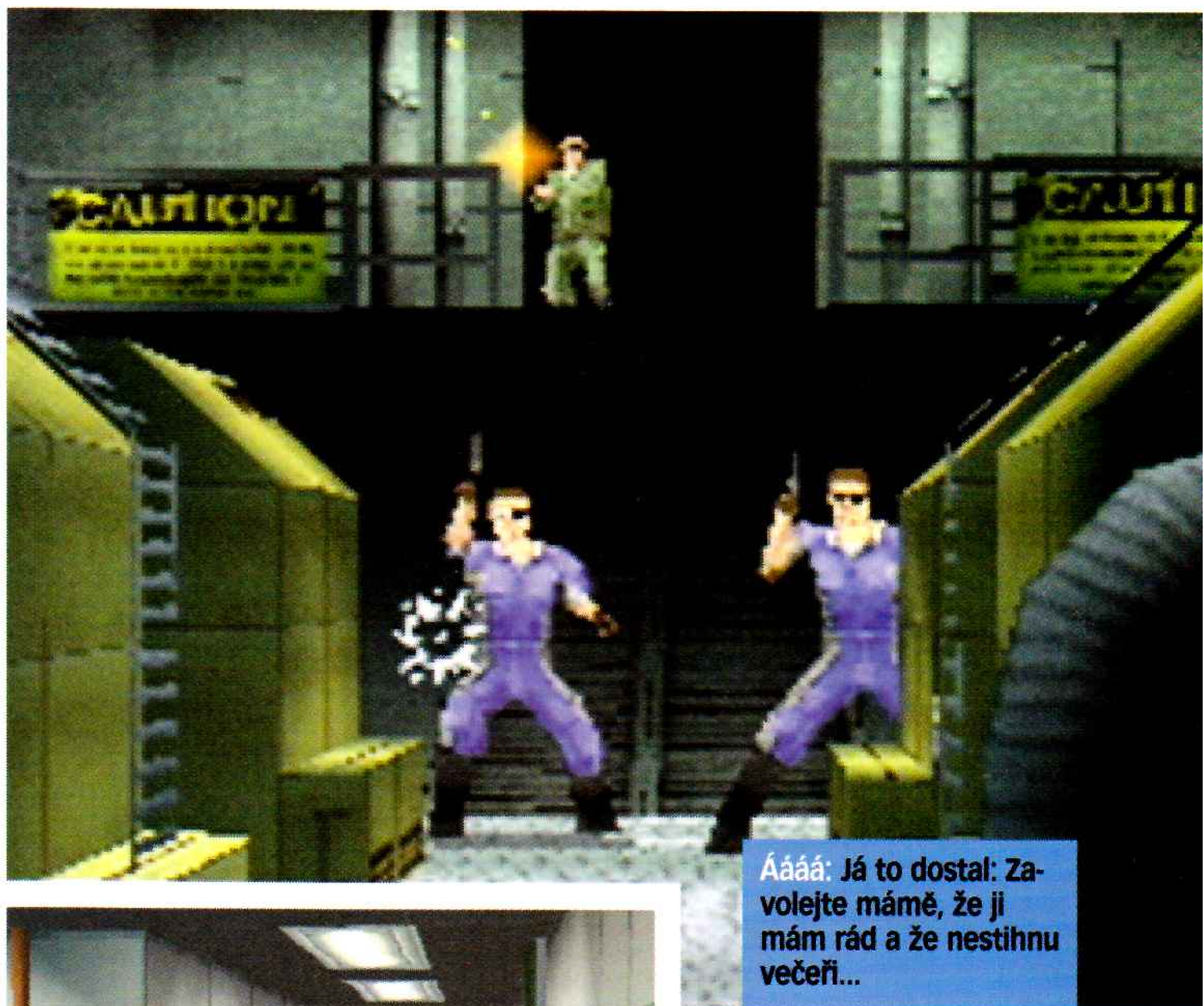
Oficiální Český PlayStation Magazín

• GRAFIKA 6
Funkční a jasná, i když ne hezká.

• HRATELNOST 7
Hry by měly být sranda a to tahle je.

• ŽIVOTNOST 5
Je to krátké a už jsme to všechno viděli.

CELKOVĚ 7/10
Jedno malé vylepšení + stará hratelnost = dobrá hra.


Áááá: Já to dostal: Zavolejte mámě, že ji mám rád a že nestihnu večeři...





Spravedlnost

S NINJOU

OBŽALOVANÝ



NÁPRAVNÉ ŘÍZENÍ PSM

JMÉNO: *Pajama Sam*

OBVINĚNÍ: PRŮMĚRNÉ, AŽ TO BOLÍ

Naše mise: Každý měsíc trestat nejhorší hru za zločiny proti PlayStation. Nastal čas pro nekompromisní spravedlnost.

OBŽALOBA



- NENÍ TO NÁHODOU VÝCHOVNÉ?
- NAPROSTO NEJPROTIVNĚJŠÍ HLAVNÍ POSTAVA NA TÉTO PLANETĚ.
- NÁROČNÉ ASI STEJNĚ JAKO KŘÍŽOVKA PRO DĚTI.
- HRA MÁ VYPADAT JAKO *TOMB RAIDER IV* NEBO JAKO *METAL GEAR SOLID*. ALE JAK SAKRA MÁME NAZVAT TOHLE?

OBHAJOBA



- DOZVÍTE SE PLNO VĚCÍ O TOM, PROČ ZELENINA MLUVÍ A ŽE BY DĚTI NEMĚLY JÍST SLADKOSTI.
- JE TO ASI JEDINÁ HRA, KTEROU VÁM MAMINKA S RADOSTÍ KOUPÍ.

Vinen!

PAJAME SAM? PŘIPRAV SE NA POSLEDNÍ SOUD!



Herní Pomoc

CHEATY TIPY NÁVODY ŘEŠENÍ

Tipy pro špičkové hry

Každý měsíc vám přinášíme ty nejlepší návody, rady a tipy, které za peníze nekoupíte!

Vaše tipy a rady

THEME PARK
Chcete-li všechny atrakce a neomezeně peněz, vložte místo svého jména Bovine a ve hře poté stiskněte najednou ◎, ⊗ a ⊡. Čím déle je podržíte, tím víc peněz dostanete!



COLIN MCRAE RALLY
Když vložíte místo jména jedno z hesel, získáte bonusy:

BLANCMANGE
Zelené rosolovité auto

OPENROADS
Všechny okruhy

HOVERCRAFT
Vznášedlový režim

SHOEBOXES
Bonusová auta (pouze v režimu time trial)

DIDDYCARS
Styl ala Micro Machines

Doufám, že vám to pomůže!
Michal, Roudnice

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

JAK... ZJISTIT, KDO JE ZLOČINEC - OD PRVNÍ AŽ DO DESÁTÉ MISE

V záhadných úrovních *MGS: VR Missions* si Solid Snake zahraje na super detektiva. Úkolem v těchto misích je zjistit, která stráž se dopustila zločinu. Jestli zrovna nejste profesionální vyšetřovatel, můžete s tím mít docela fušku, a tak vám nabízíme několik dobře míněných rad.



PRVNÍ LEVEL
Je to ten blonďatý policajt. Snadno ho poznáte, protože vám vejde dvakrát do obrazu. Taky je dvakrát větší než ostatní, takže ho nepřehlédnete.

DRUHÝ LEVEL
Ten týpek, co ztratil čepici, a teď to vypadá, že má na hlavě ponožku. Taky jasná záležitost.

TŘETÍ LEVEL
Podívejte se velmi zblízka na každého vojáka. Vrahem je ten, jemuž od úst nevychází pára.

ČTVRTÝ LEVEL
Víte, že zločinec ztratil brýle. Odtáhněte proto všechny strážce z jejich postů. Ten, který na cestě zpět vrazí do zdi, je ten, kterého hledáte.

PÁTÝ LEVEL
V tomto levelu zločince přímo pronásledujete, ale nesnažte se jej dohonit. Namísto toho zahněte doprava, pak se dejte první vlevo a běžte chodbou, která začíná v levém horním rohu téhle oblasti. Tohle je totiž zkratka k východu, díky které se sem dostanete dříve než stráže. Vrahem je ten, který se objeví v dolní části obrazovky.

ŠESTÝ LEVEL
Tady je musíte všechny srazit k zemi. Až to uděláte, pozorně sledujte, jak vstávají. Vrahem je ten týpek, který se při vstávání nerozhlédne kolem sebe.

SEDMÝ LEVEL
Nejděte, ale plazte se, protože jinak byste zanechali ve sněhu šlépěje. Až dojdete k mrtvému tělu, jednoduše budete sledovat stopy od mrtvoly k viníkovi.

OSMÝ LEVEL
Tady ho zradí srdce. Strážce má výčitky svědomí a hrozně mu buší srdce. Přepněte se do první osoby, choďte od stráže ke stráži a poslouchejte, jak jim bije srdce.

DEVÁTÝ LEVEL
Jděte do místnosti dole vpravo a najděte paruku. Tu si nasaďte a projděte kolem stráží. Vrahem je ten, který zvedne pušku.

DESÁTÝ LEVEL
Vykopněte dveře na konci chodby. Pak si klidně můžete udělat kafe, protože teď už musíte jen čekat, až vyprší čas.

Příští měsíc

V příštím čísle se dozvíte, jak dostat co nejvíc z 3D špionážního thrilleru *In Cold Blood*, jak se vypořádat s *C-12: Final Resistance* a kdy pořádně sešlápnout plyn v *Driverovi 2*.

POŠLETE NÁM SVÉ TIPY

Přišli jste na nějaký cheat nebo usnadnění některé hry? Pošlete nám ho a my váš geniální nápad otiskneme, aby si ho mohli všichni přečíst. Možná od nás dostanete za námahu i hru zdarma.

Jméno **Adresa**

Můj tip je:

POŠLETE TENTO FORMULÁŘ na naši obvyklou adresu pod heslem TIP PRO VÁS!

COOLBOARDERS 4

JAK... NAJÍT ZKRATKY

Vypadat na sjezdovce jako frajer je těžší, než by člověk čekal. Vždycky totiž máte co vylepšovat: tu lepší výskok, tady přidat jednu, dvě otočky... Ale nebojte, zlepšíte se, protože my pro vás máme pár rad:



VYPADAT JAKO PROFÍK

Když dohrajete turnaje na prvních místech, dostanete se k těmto jezdcům.

PRVNÍ MÍSTO VE VERMONTU
Shaun White, Tricia Byrnes, Noah Salasnek

PRVNÍ MÍSTO V COLORADU
Andrew Crawford, Jason Brown, Jennie Waara, Chad Otterstrom, Ross Powers

PRVNÍ MÍSTO VE FRANCII
Jim Rippey, Micchele Taggart, Chris Engelsman, J.P. Walker

ZKRATKY

SKRYTÁ JESKYNĚ VE VERMONTU (SLOPE STYLE)
Po startu máte po pravé ruce tři domky a hned za tím třetím je napravo skrytý vchod. Sklouzněte se po kmeni a dostanete se do jeskyně.

SKRYTÉ ZÁBRADLÍ V COLORADU (SJEZD)
Očima hledejte velkou zatáčku s trochou prašanu po levé straně - za stromy je skrytý nájezd. Přejeďte po zábradlí a po výjezdu z tunelu hned vjedete do cíle.

SKRYTÁ STEZKA V JAPONSKU (SJEZD)
Až se dostanete k rozcestí s chrámem na skále, pokuste se chrám přeskočit s použitím rampy přímo před ním - mezi skalami najdete skrytou cestičku.

OVLÁDÁNÍ REPLAYŮ

Podržte R1 nebo R2 a stiskněte ↓ - tím záznam zastavíte. Pro zpomalené přehrávání stiskněte R1 nebo R2 a ←. Pro rychlejší přehrávání R1 nebo R2 a →.

Vaše tipy a rady



DRIVER 2
Pokud chcete získat v havanském levelu skryté auto, jděte do tunelu pod vodou, pak se dejte malou silnicí, která vede k bráně a jeďte doprava. Asi za šesti stromy je sloup. Na ten máčkněte a brána se otevře. Poté projeďte dovnitř k podzemní sekci, ale dírou pod zem nejezděte. Namísto toho ještě dvakrát zatočte doprava a jeďte po silnici dál. Ocitnete se v místnosti s vypínačem. Ten stiskněte a dostanete auto.
Petra Málková, Jindřichův Hradec



ALIEN TRILOGY
Chcete-li v *Alien Trilogy* získat God mode, vložte cheat 1GOTP1NK8C1DBOOTSON. Kromě toho, že získáte nesmrtelnost, dostanete i všechny zbraně.

CRASH BANDICOOT
Zvolte Password a vložte △, △, △, △, ✕, □, △, △, △, △, □, ✕, △, ○, △, △, △, ○, □, △, ✕, ✕, ✕, ✕. Získáte všechny klíče, diamanty i levely.
Pavel, Praha 3

SMACKDOWN 2
Aby vás soupeř nepřišpendlil k zemi: oba dva musíte mít plný ukazatel pro speciální chvaty a až se vás bude snažit po chvatu přišpendlit k zemi, stiskněte a podržte všechna postranní tlačítka najednou. Jeho knockout bude potom naprosto k ničemu a vítězství budete mít naopak na dosah vy.



TREASURES OF THE DEEP
Hru v chodu pauzněte a stiskněte následující sekvenci.... Získáte všechny zbraně
Jirka Volák, Vyškov

Pomoc
V případě nouze nemusíte rozbíjet žádné sklo. Stačí, když zatelefonujete na výše uvedené telefonní číslo. Vaše problémy se pokusíme vyřešit!

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

JAK... SE DOSTAT KE SKRYTÉMU KONCI

Podaří-li se vám nasbírat všech 17 karet slavných čarodějů a čarodějnic, získáte za odměnu skrytý konec. Jak se k těmto kartám dostat, to jsme vám odhalili už v minulém čísle, ovšem neřekli jsme vám, jak dostat ještě poslední, osmnáctou kartu.

Abyste získali tu osmnáctou, musíte posbírat všech předchozích 17. Až v poslední bitvě porazíte Lorda Voldermorta, vyskočí před vás Ron a přidá vám do sbírky ještě jednu, poslední kartu. Nejprve ale musíte na hřiště, kde vás čeká finále v Quidditchi. A hádejte, proti komu hrajete? Ano, přesně tak, proti slizkým Slytherinům. Nicméně v téhle fázi byste měli mít už dostatečně zkušeností, takže by vám jejich porážka neměla činit žádné velké potíže. Pak už si jen sednete a vychutnáte si sladkou odměnu. A když se podíváte na poslední kartu, kterou jste dosud neviděli, uvidíte, že na ní není nikdo jiný než samotný pan Potter.



Karbaník: Když nasbíráte všech 17 fotek čarodějů, získáte bonusovou 18. kartu, na níž je sám Harry.



Všechno, co potřebujete k tomu, abyste se stali malou a děsivou příšerkou!



MONSTERS, INC SCARE ISLAND

PSM NÁVOD

PRO DOSAŽENÍ MISTROVSKÉ TŘÍDY BUDETE POTŘEBOVAT:
ZDATNOST VE STRAŠENÍ ☑ JEDNO VELKÉ OKO ☑ SPOUSTU STRAŠICÍHO SLIZU ☑ OPUŠTĚNÉ HŘIŠTĚ ☑ STRACH Z DĚTÍ ☒

Vyberte si level

Šílenství kolem strašidel

Případ pro Michaela a Sullyho

Ani pro nebohá strašidla už nahánění hrůzy dětem není to, co bývalo. Pokud dneska chtějí z těch malých parchantů dostat aspoň vyjeknutí, musí své schopnosti tvrdě pilovat (a zuby taky). No a teď je to strašení na vás - na starosti máte Mika a Sullyho, které musíte provést výcvikem ve strašení pořádaným ve škole *Monsters Inc.* Povedete-li si dobře, dostanete po skončení výcviku medaile a za odměnu budete moci shlédnout několik rozkošných filmových ukázek. Ale nejprve musíte splnit to, proč tu jste. Jde hlavně o to sledovat instrukce, které vám dávají červené poštovní schránky (ty si nenechte ujít, obsahují velice cenné rady), a to tak dlouho, dokud nedojdete na samotný konec. Pak následuje přechod do praxe a vy musíte prokázat, co jste se naučili - což znamená ty malé haranty pořádně vyděsit!



MALÝ TIP

Strašidla s medailem...
Pokud máte strachometr p...
neztrácejte ani chvilku - chce...
li si uchovat naději na meda...
musíte vyděsit všech...
zbývající Nervy. Ta...
šup do toh...

Jak strašit

Ksichty jako Jim Carrey!

Ne všichni vypadají tak hrůzostrašně jako náš redakční tým, takže pokud chcete své oběti vyděsit, budete muset dělat strašidelné ksichty. Nejprve ale musíte nasbírat nějaký ten strašicí sliz. Každý hrnec zeleného sajrajtu zvyšuje účinnost vašeho strašidelného ksichtu o jeden bod, červené hrnce o pět. Jakmile bude váš první ukazatel plný, můžete vyděsit prakticky kohokoli. Potom si naplňte zelený, žlutý, oranžový i červený ukazatel dalším slizem. Chcete-li vystrašit Nervy, pak až se k nim budete blížit, stiskněte ◎. Poté sledujte instrukce na pravé straně obrazovky, z nichž se dozvíte, které tlačítko je třeba stisknout. Nakonec až začne Nervovi blikat hlava, stiskněte znovu ◎ a uděláte totálně děsivý (no, vlastně celkem legrační) strašící pohyb.





Jak zůstat zdravý

I strašidla musí zdravě jíst

Pokaždé, když Mika nebo Sullyho trefí hračka, spadnou na zem nebo do vody a vy ztratíte jeden životní bod. Pokud jich ztratíte pět, přicházíte o život.

Aby se toto nestávalo, musíte mít oči (nebo vlastně oko) zaostřené na několik věcí. Tak třeba pytlík kalorií vám přinese jeden životní bod, ovšem sbírejte jej jen tehdy, pokud jej skutečně budete potřebovat. V městských výcvikových oblastech hledejte odpadkové koše a knihovny, v arktických levelech zase sněhové bedny, protože ty obsahují spoustu užitečného materiálu. Stačí, když na ně několikrát poklepete, a ony vám vydají hrnce se slizem, popřípadě (budete-li mít štěstí) pytlík s kaloriemi.



Pomocná ruka: Šipky vám ukazují cestu.

Sáňkojízda

Miniherní šílenství

V úplně horní části levelu Ski Lift v arktickém výcvikovém prostoru na vás čeká fantastický sáňkovací minilevel. Až projedete vchodem, stiskněte ⊗ - naskočíte na sáňky a už pofrčíte. Rychle se rozhodněte, zda pojedete doleva nebo doprava, potom stiskněte ↑, čímž trochu naberete rychlost. Budete-li potřebovat, máte tu spousty slizu, ale pokud náhodou něco minete, nemusíte si vůbec dělat starosti, protože až dojedete dolů, máte k dispozici ještě jednu jízdu. Jinak můžete nabrat dva tokeny a také extra život - pokud máte zálusk na stříbrnou medaili, rozhodně si je nenechejte ujít. Budete-li mít dojem, že jedete moc rychle, stiskem ↓ lze sáňky zpomalit. Pro sbírání vznášejících se předmětů stiskněte ⊗ v okamžiku, kdy se k nim budete přibližovat - tak po nich skočíte.

Neomezený sliz

Ukažte Nervům, zač je toho loket!

Máte-li problémy s hledáním slizu na strašení těch otravných Nervů, pak neexistuje lepší věc, než sáhnout po téhle rafinované taktice. Nasbírejte co nejvíc slizu, pak si hru uložte a vystupte z levelu. Až si level znovu nahrajete, zůstane vám dřívější stav strachoměru a navíc tu budou znovu všechny ty hrnce, které jste už jednou sebrali. Stejná taktika pomáhá, když vám docházejí životy, protože za každou stovku sebraných hrnců získáváte extra život. Budete-li tento trik používat opakovaně, získáte brzo dostatečný počet životů, abyste v pohodě prošli celou hrou.



Cheaty: Chvíli to sice trvá, ale skvěle si tak vyspravíte své životy.

Jak získávat medaile

Zlaté medaile vám otevřou cestu k filmečkům

Abyste hru dohráli úplně do konce, budete v každém ze 12 levelů muset získat zlatou medaili. Bronzová je celkem v pohodě, stačí v každém levelu vystrašit pět Nervů. Pokud máte zálusk na stříbrnou, musíte v každém levelu nasbírat deset tokenů, které tu jsou rozeseté. No a pokud budete chtít zlatou, musíte vyděsit ještě tři Nervy, kteří vám v každém levelu zbývají. S medailí vždy dostanete filmovou ukázku (celkem jich tu na vás čeká 18).

V pozdějších levelech máte možnost získat pouze stříbrnou nebo zlatou - to poté, co získáte přístup k nástrojům. Dokončete městské levely a získáte trampolínu, v pouštních výcvikových levelech zase dostanete zrychlovací šipky a v arktickém levelu katapult.

Jakmile získáte přístup ke každé z těchto položek, vraťte se do předchozích levelů a použijte jich k dosažení dříve nepřístupných oblastí. Snadné, ne?




Máte problémy? Sbírejte tokeny, čekají vás filmové klipy!

pokračování ze strany 8

CO BYSTE UDĚLALI VY?

Zvolená volba Ⓐ



Konečně se s tankem rozjedete, hned to otočíte a míříte do úkrytu. Ale trvá to moc dlouho. Už si myslíte, že jste v bezpečí, když v tom slyšíte blížící se palbu. Zatočíte doprava a tím vystavíte svůj špatně obrněný tank plné síle nepřátelské palby. Je z vás topinka.

ZKUSTE ZNOVU!

Závody s Randallem

I strašidla ráda závodí

Až projdete všechna cvičiště, čekají vás závody s Randallem - ve městě, poušti i na arktickém okruhu. Nestačí ale pouze porazit Randalla, ještě musíte posbírat tokeny. Dobrá zpráva je ta, že Randall je pomalý jako přísloveční šnek, takže dostat se na cílovou pásku před ním není zas taková fuška. To sbírat tokeny je podstatně obtížnější.

Snažte se držet linii od jednoho k druhému, přičemž opakovaným stiskem ↑ udržujte rychlost. Když narazíte na propast, přeskočíte ji stiskem ⊗. Budete-li mít dostatek tokenů, můžete používat trampolín a katapultů, a určité části závodu tak přeskakovat. Po cestě dávejte pozor na překážky, protože ty vás zpomalují a nabudete-li dojmu, že byste mohli z tratě vyletět, stiskem ↓ můžete zpomalit. A snažte se, stojí to fakt za to, protože cenou za vítězství je další ukázka z filmu.



Nedívejte se: Je přímo za vámi!



Problémy s hračkami

Válečná zóna v hračkářství

Při pohybu po cvičištích musíte být velice obezřetní, protože tu na vás číhá několik ďábelských hraček, jež se vám pokusí zabránit ve strašení Nervů. Není zas tak těžké tyhle hračky zlikvidovat, ovšem ne se všemi se lze vypořádat stejným způsobem. Většinu z nich vyřídíte normální tečkou do hlavy, ovšem s vláčkem to nezkoušejte - popálili byste se. Nejlepší způsob, jak zastavit vlak, je přikutálet se k němu a až budete těsně u něj, stiskněte ⊡ - takto zůstanete naživu mnohem déle!

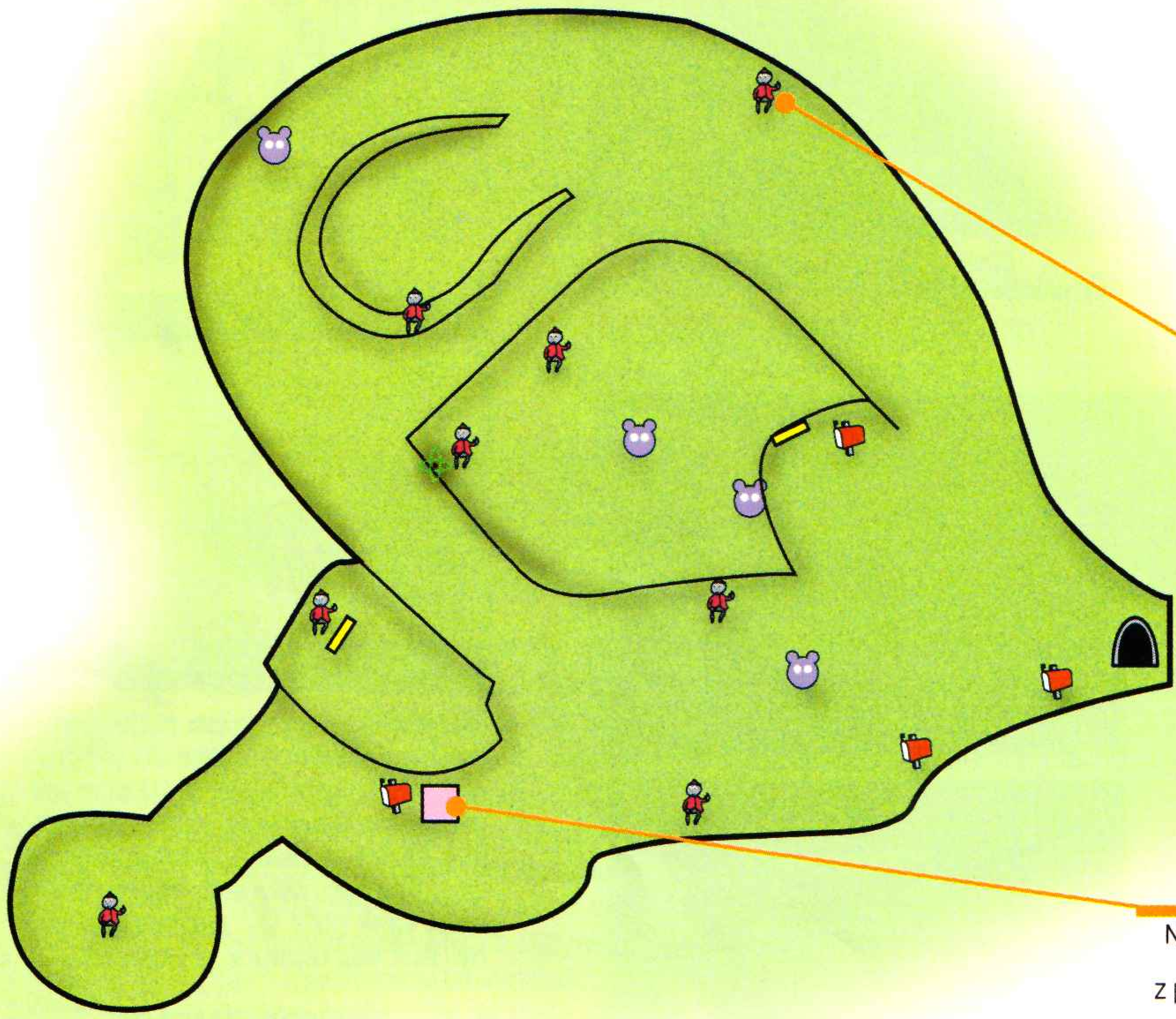
Chcete-li zlikvidovat auto na vysílačku, musíte nejprve skočit a dupnout na ovladač, potom teprve na autíčko. Asi nejtěžší hračkou jsou v tomhle ohledu pouštní škorpióni. Musíte počkat, až na vás zaútočí, a jakmile se otočí na záda, rychle na ně dupnout - tak je vyřídíte.


Kouřové signály: Teď zrovna nekouří, ale počkejte za chvilku!



MĚSTSKÝ PARK (CITY PARK) - Level 1

Příjemné seznámení s hrou. Tady získáte základní dovednosti.





Tip 1

Tady se schovává jeden Nerv. Přepadněte ho a pořádně vyděste.

LEGENDA

- Dveře
- Hračka
- Vypínač
- Vchod/východ
- Nerv
- Trampolína
- Schránka na dopisy

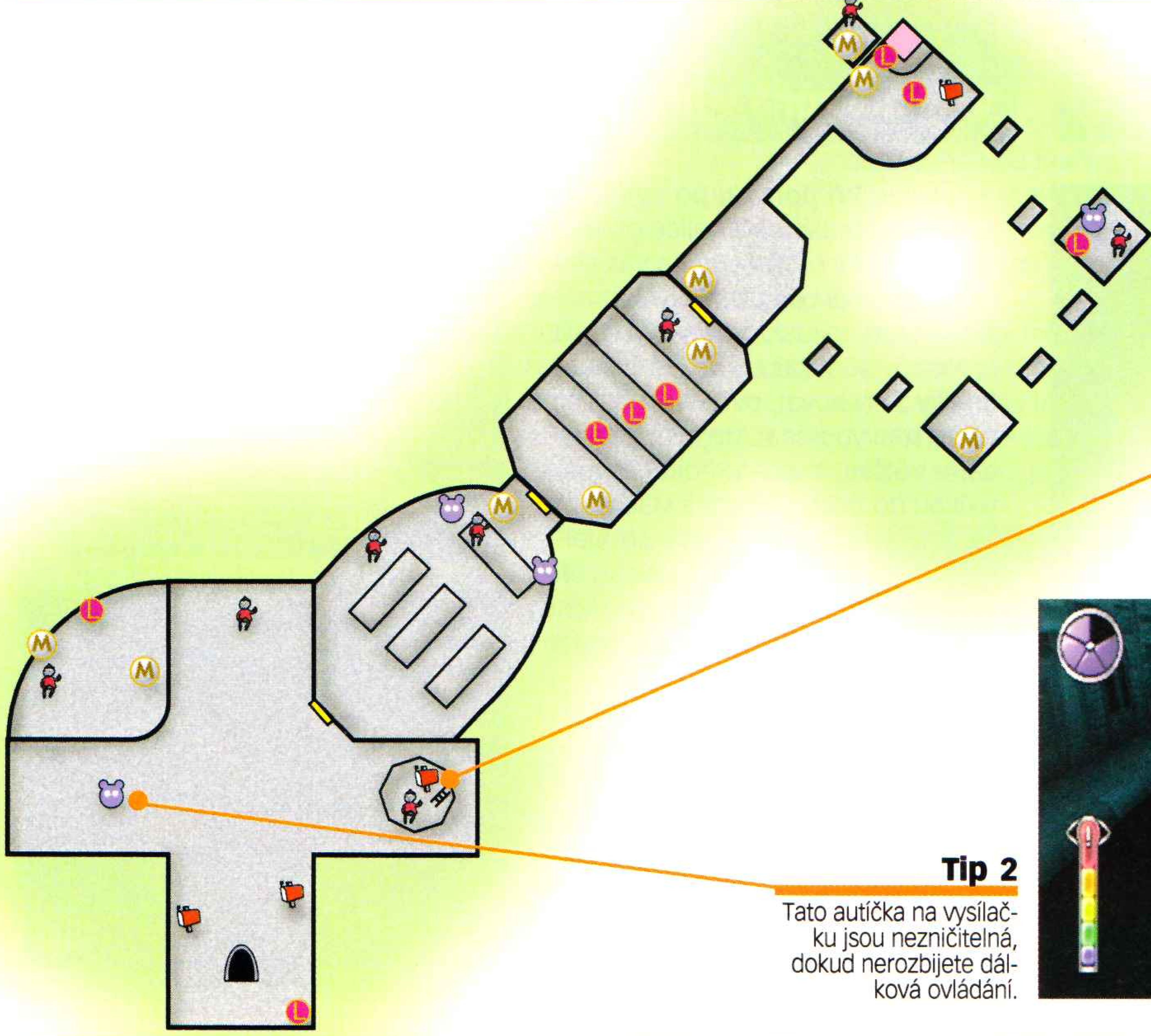


Tip 2

Není to nic důležitého, ale rozdupaný hrad z písku občas skýtá nějaký bonus.

VE MĚSTĚ (DOWNTOWN) - Level 2

Na ulici musíte být ostražití. Je to doslova džungle.





Tip 1

Tenhle Nerv si myslí, že je v bezpečí. Vyděste jej, až se z toho...

LEGENDA

- Dveře
- Hračka
- Token
- Vchod/východ
- Nerv
- Trampolína
- Schránka na dopisy
- Extra život
- Žebřík

Tip 2

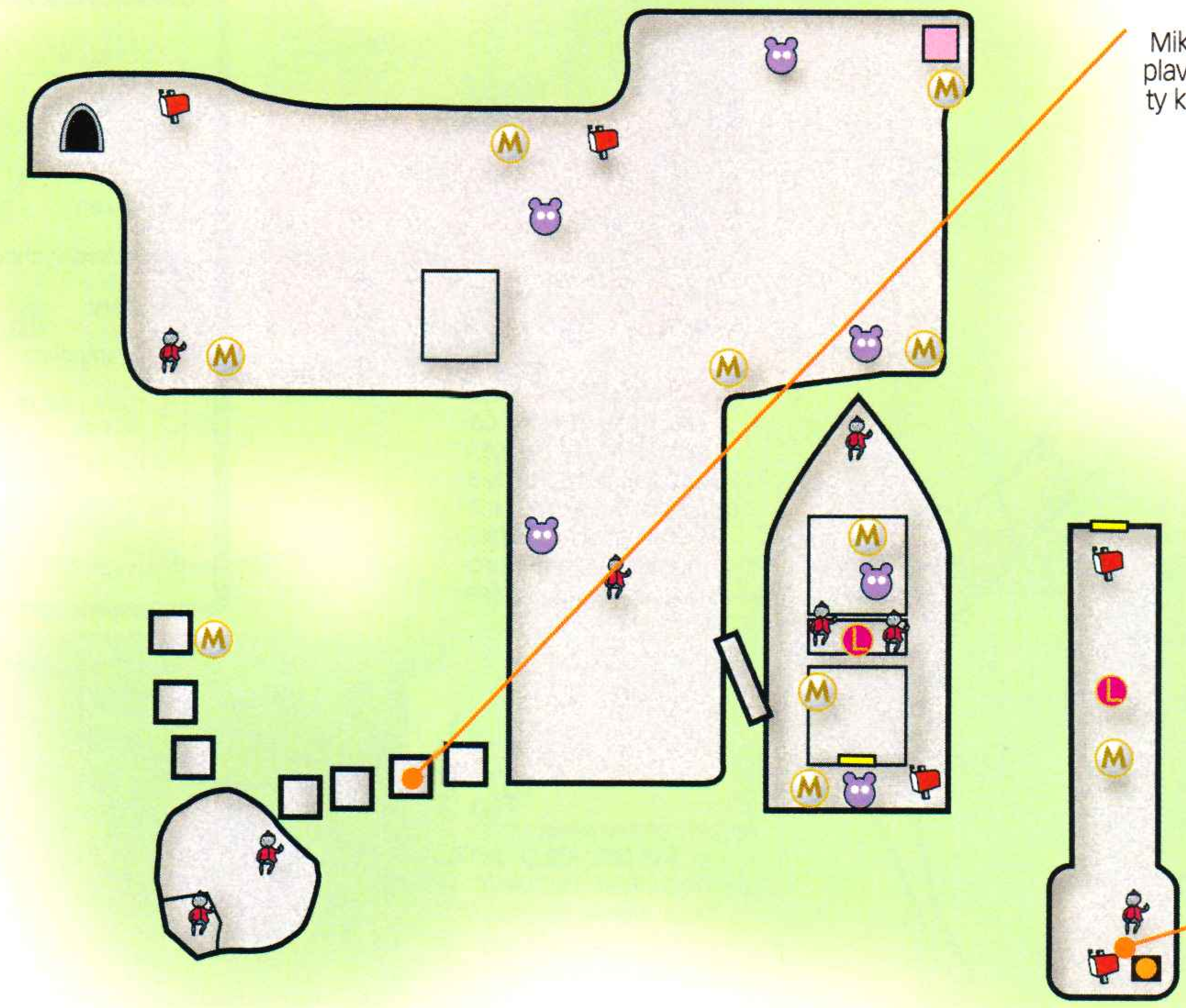
Tato autíčka na vysílačku jsou nezničitelná, dokud nerozbijete dálková ovládání.





DOKY (THE DOCKS) - Level 3

Konejšivý zvuk vln, příjemný slaný vítr, velké, hrůzu nahánějící krysy...



Tip 1
Mike a Sully neumějí plavat. Jo, a pozor na ty krabice, jsou zrádné.





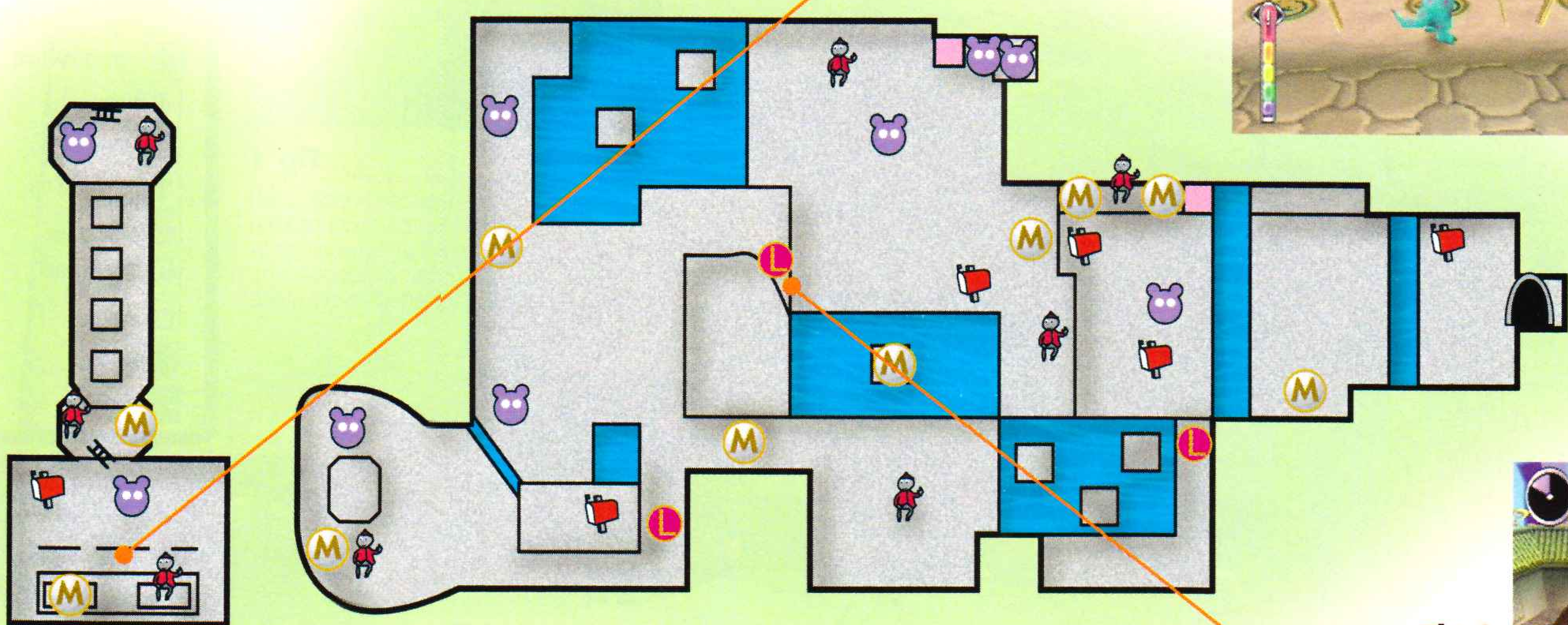
LEGENDA
- Dveře
- Hračka
- Token
- Vchod/východ
- Nerv
- Trampolína
- Schránka na dopisy
- Extra život
- Vypínač

Tip 2
Je velice snadné minout cestu do lodního nákladního prostoru. Přeskočte zadní část paluby a uvidíte.

TRŽIŠTĚ (THE MARKET PLACE) - Level 4

Něco jako Benátky, všude tu jsou kanály. Dávejte pozor, kam šlapete.

Tip 1
Když budete do středového gongu mlátit dostatečně dlouho, upadne a pod ním se objeví medaile.





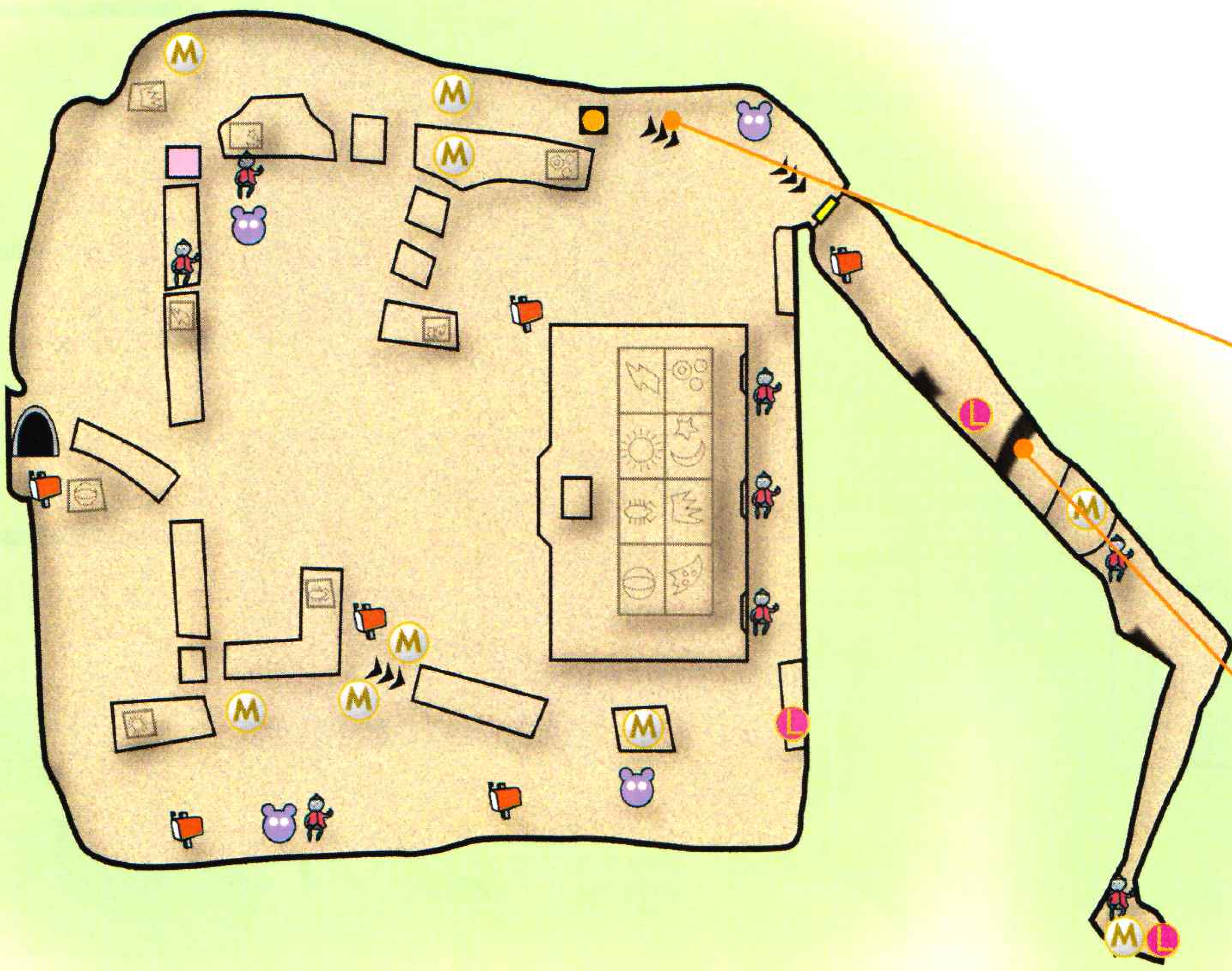
LEGENDA
- Hračka
- Token
- Vchod/východ
- Nerv
- Trampolína
- Schránka na dopisy
- Extra život
- Žebřík

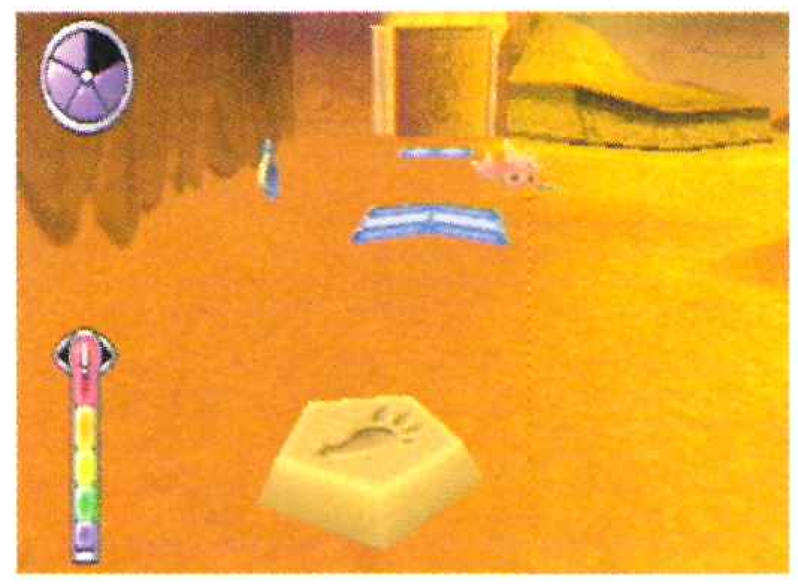
Tip 2
Udělejte si chvilku a vylezte sem. Najdete tu spoustu červeného slizu. Hmm, to je ňamka!



SFINGA (THE SPHINX) - Level 5

Tak tady hra nabírá rychlost. Je na čase se seznámit se zrychlovacími destičkami





LEGENDA

- Dveře
- Hračka
- Token
- Vchod/východ
- Nerv
- Trampolína
- Schránka na dopisy
- Extra život
- Zrychlovací destička
- Vypínač

Tip 1

Tady je to závod s časem. Ťukněte na vypínač, pak běžte ke dveřím. Podaří-li se vám trefit obě rychlostní šipky, neměli byste mít problém.

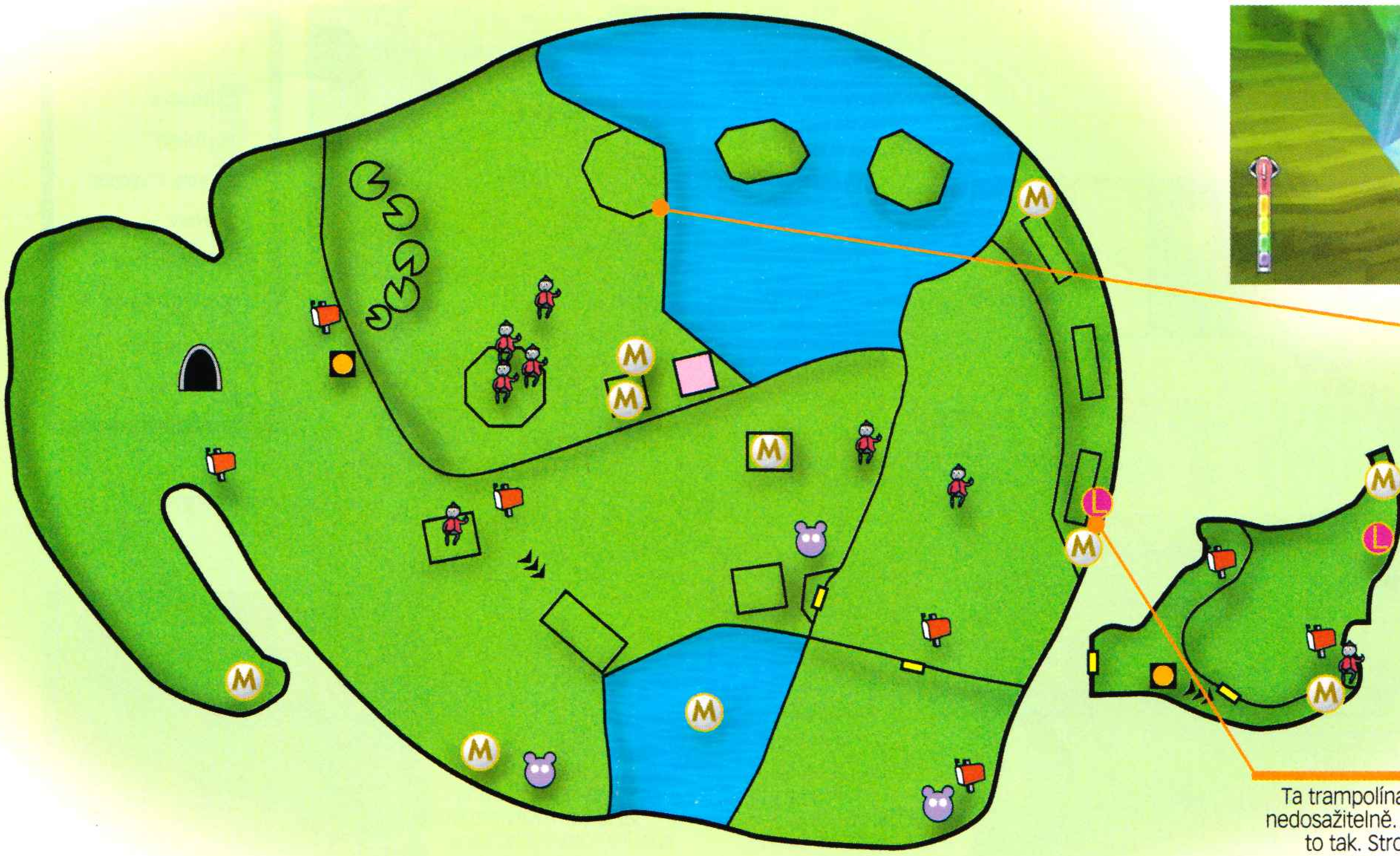
Tip 2

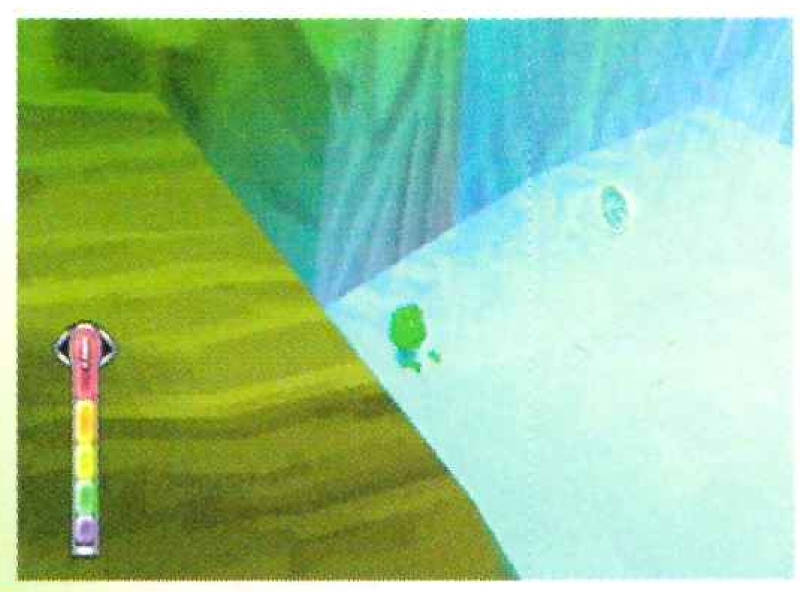
Tak tady jde skutečně do tuhého. Tentokrát ale nezkoušejte lézt na vyšší plošinu, neboť na cestě zpátky ji k ničemu potřebovat nebudete.



OÁZA (THE OASIS) - Level 6

Nenechte se uchlácholit blankytně modrým jezírkem. Číhá tu na vás nebezpečí.





LEGENDA

- Dveře
- Hračka
- Token
- Vchod/východ
- Nerv
- Trampolína
- Schránka na dopisy
- Extra život
- Zrychlovací destička
- Vypínač
- Plošina
- Voda

Tip 1

Je zde hodně polen i slizu, takže snadno minete medaili skrytou za vodopádem. Nenechte si ji utéct.

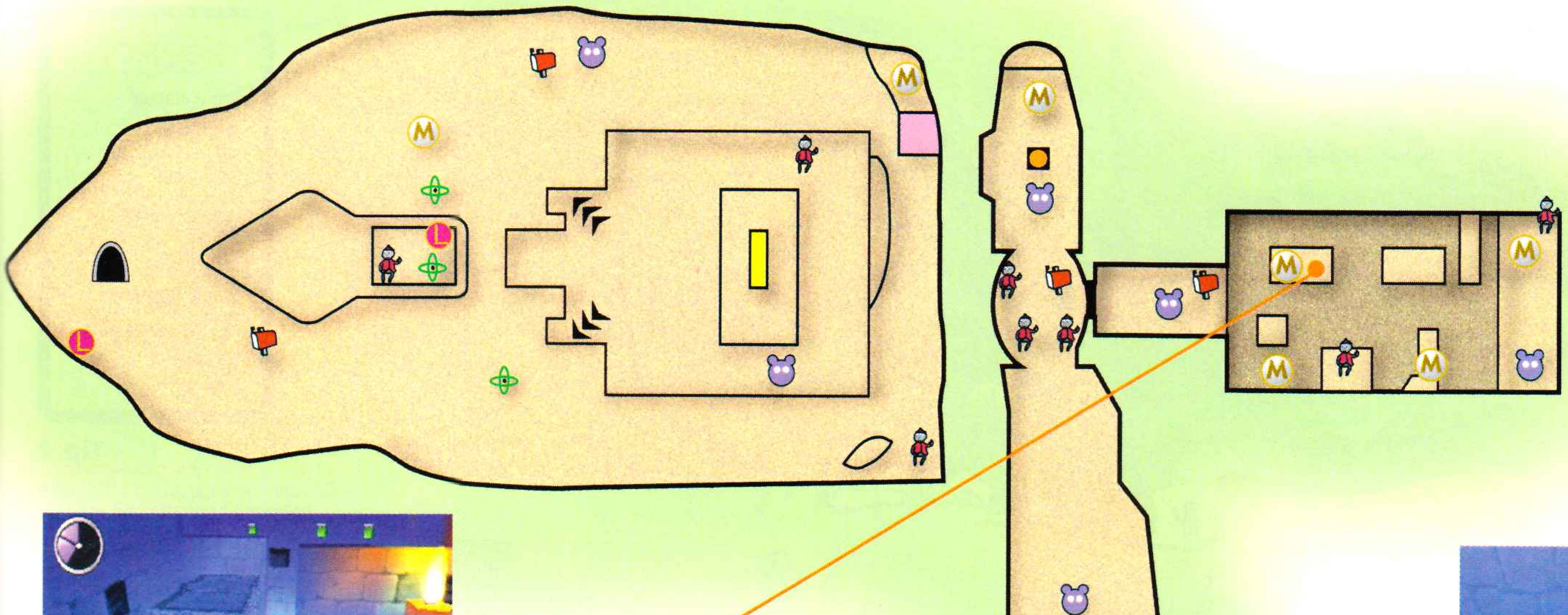
Tip 2

Ta trampolína vypadá nedosažitelně. Ale není to tak. Stromy vám napovědí více.



HROBKA (THE TOMB) - Level 7

Děsivé! Tenhle level má fakt atmosféru. První místo, kde najdete katapulty.



LEGENDA

- Katapult
- Hračka
- Token
- Vchod/východ
- Nerv
- Trampolína
- Schránka na dopisy
- Extra život
- Zrychlovací destička
- Vypínač

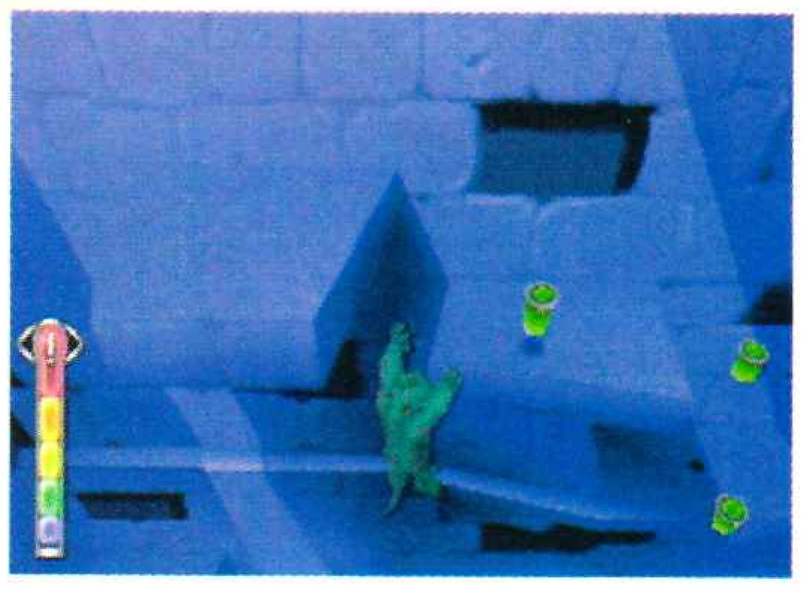


Tip 1

Tyto plošiny jsou vlastně houpačky. Musíte zdvihnout vzdálený konec tak, že si stoupnete na ten opačný a pak rychle přeběhnete, než se houpačka zvrátí zpět.

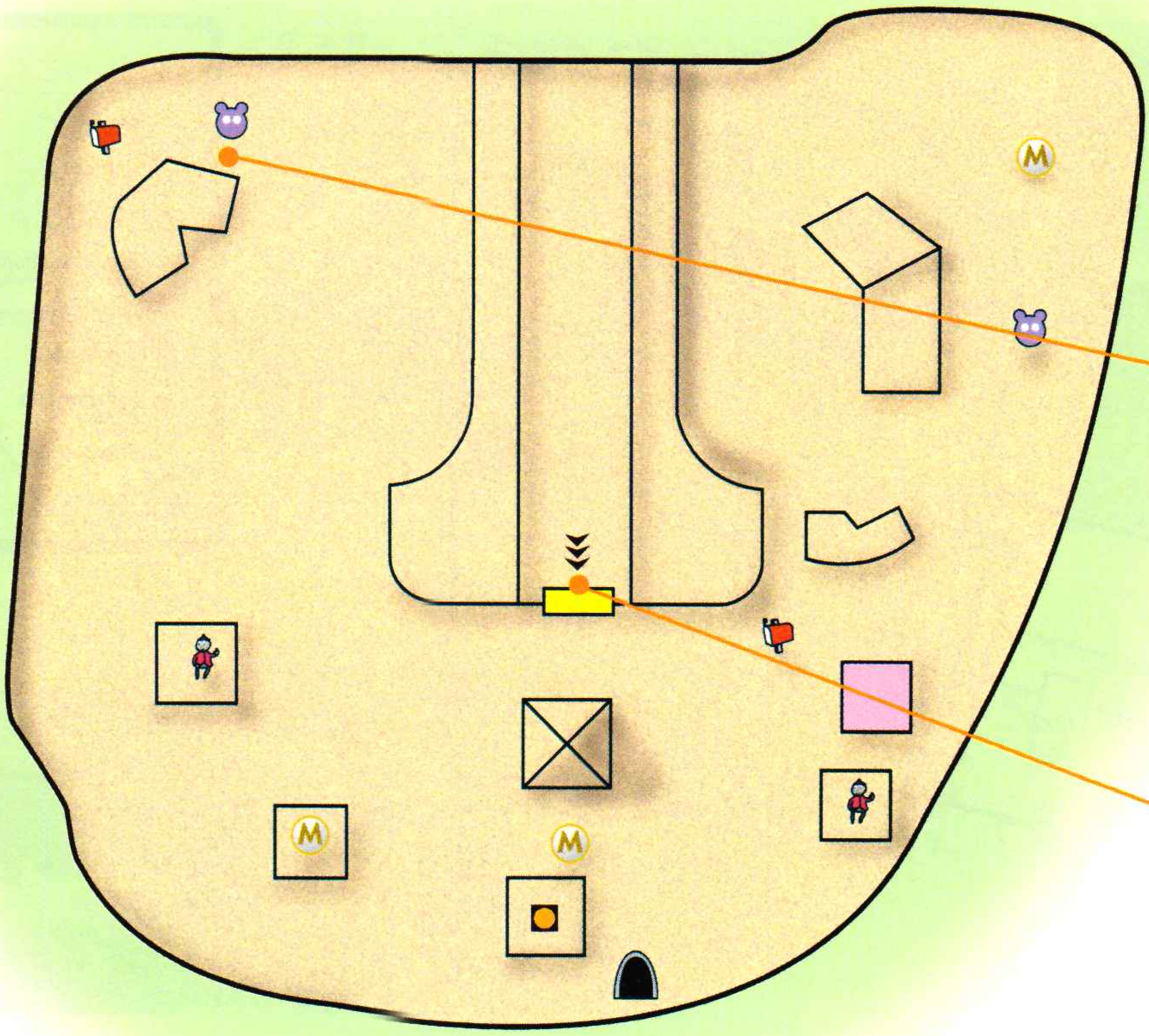
Tip 2

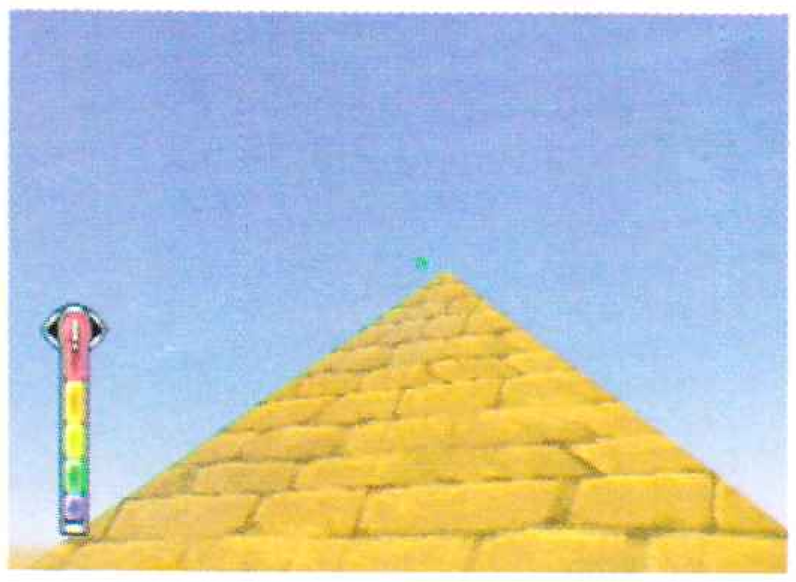
Mějte na paměti, že po římsách se nemusíte pohybovat jen rovně. Bez problémů to lze střihnout i přes rohy.



PYRAMIDA (THE PYRAMID) - Level 8

Toto je těžký level, kde všechno není hned na první pohled vidět...





LEGENDA

- Dveře
- Hračka
- Token
- Vchod/východ
- Nerv
- Trampolína
- Schránka na dopisy
- Zrychlovací destička
- Vypínač

Tip 1

Pokud se chcete dostat do vysokých míst, jako je toto, musíte použít katapult. Ty se aktivují, když nasbíráte 12 bronzových medailí.

Tip 2

Dávejte pozor na tyto vratké plošiny. Objevují se vždy po několika sekundách, ovšem pokud na nich zrovna stojíte, když mizí, je to průšvih.

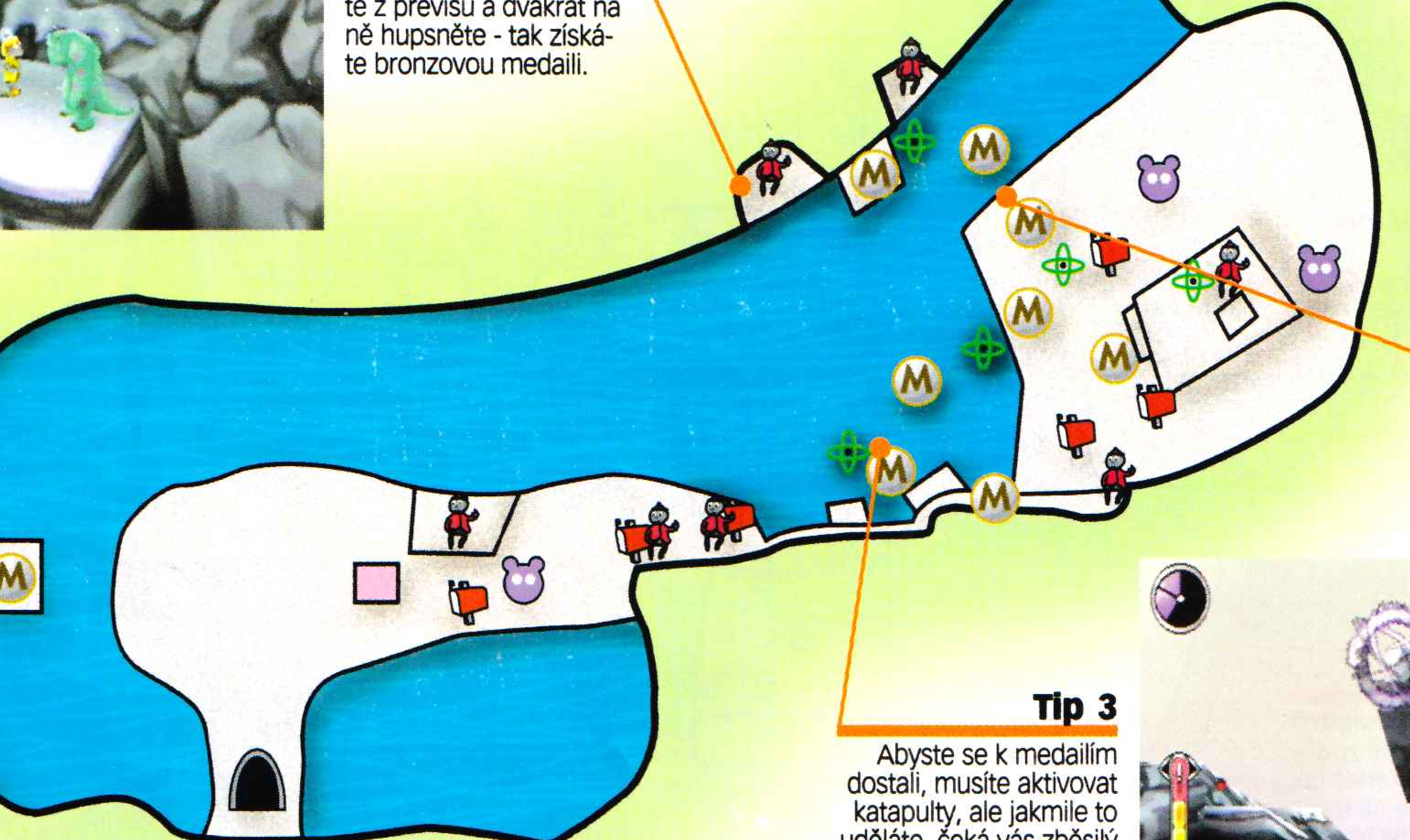


CUKROVÁ BUDKA (SUGAR SHACK) - Level 9

Hodně drsný level. Na získání zlaté medaile musíte vynaložit veškeré své schopnosti.



Tip 1
Na druhé straně řeky jsou dva Nervy. Seskočte z převisu a dvakrát na ně hupsněte - tak získáte bronzovou medaili.



LEGENDA
- Katapult
- Hračka
- Token
- Vchod/východ
- Nerv
- Trampolína
- Schránka na dopisy
- Voda

Tip 2
Chcete-li je aktivovat, potřebujete celkem 12 bronzových medailí.

Tip 3
Abyste se k medailím dostali, musíte aktivovat katapulty, ale jakmile to uděláte, čeká vás zběsilý ricochet.





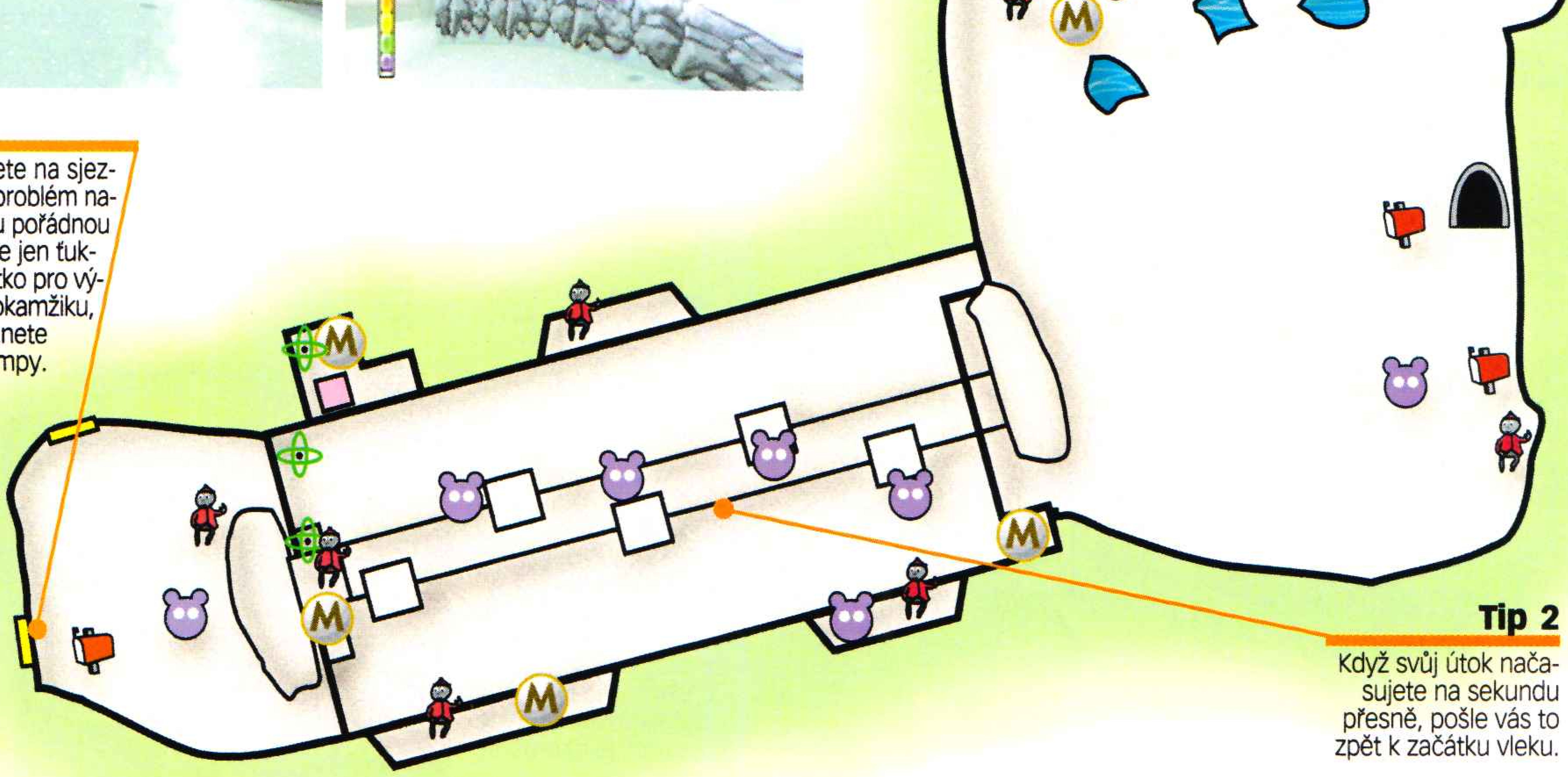
LYŽAŘSKÝ VLEK (THE SKI LIFT) - Level 10

Tento level je vlastně jen záminka pro brilantní minihru.





Tip 1
Jakmile budete na sjezdovce, není problém nabrat ve skoku pořádnou výšku. Musíte jen ťuknout na tlačítko pro výskok, a to v okamžiku, kdy se dostanete na hranu rampy.



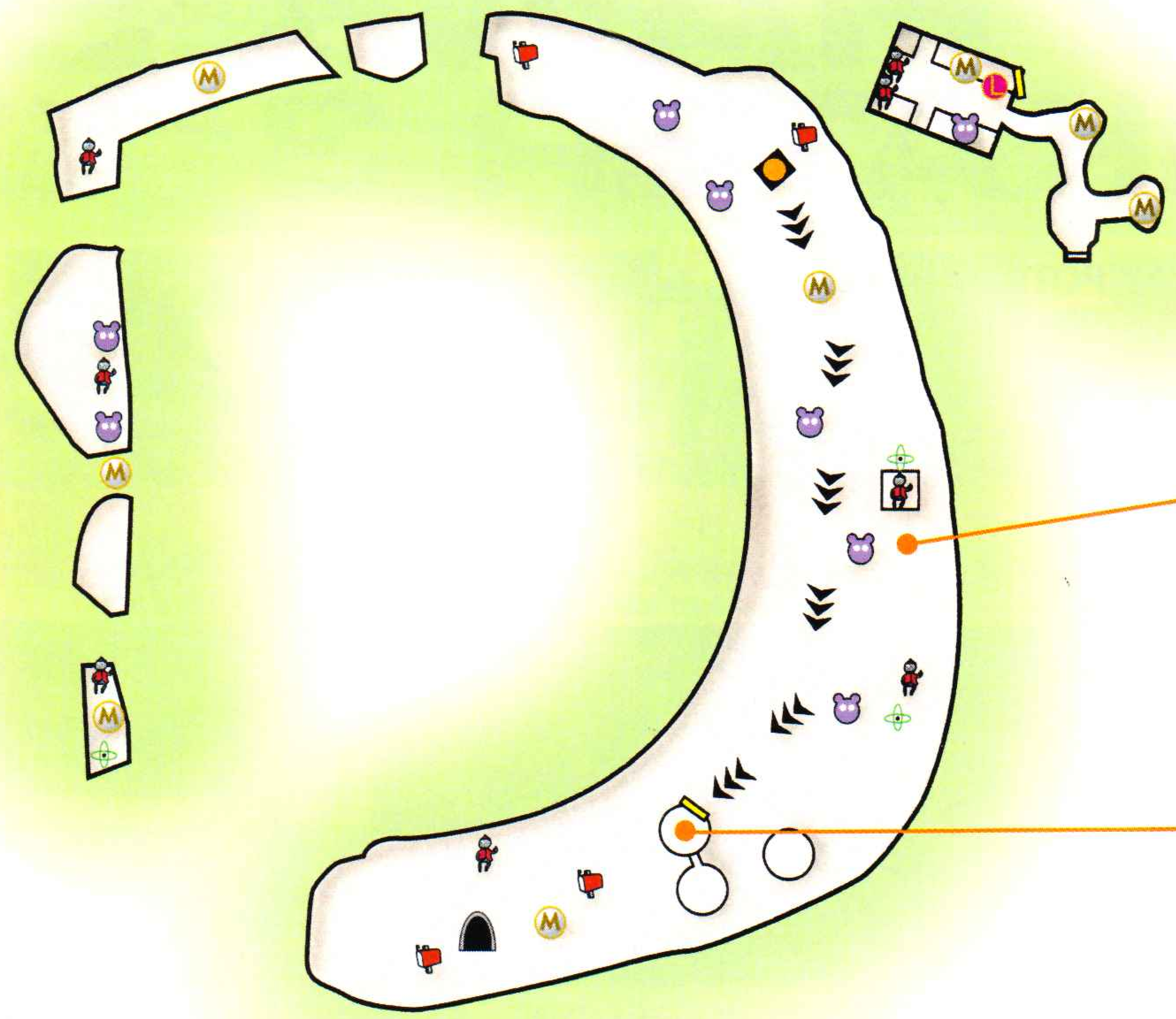
LEGENDA
- Dveře
- Hračka
- Token
- Vchod/východ
- Nerv
- Trampolína
- Schránka na dopisy
- Katapult
- Voda

Tip 2
Když svůj útok načasujete na sekundu přesně, pošle vás to zpět k začátku vleku.



LEDOVEC (THE ICEBERG) - Level 11

V tomhle arktickém dobrodružství toho budete mít na práci spoustu.

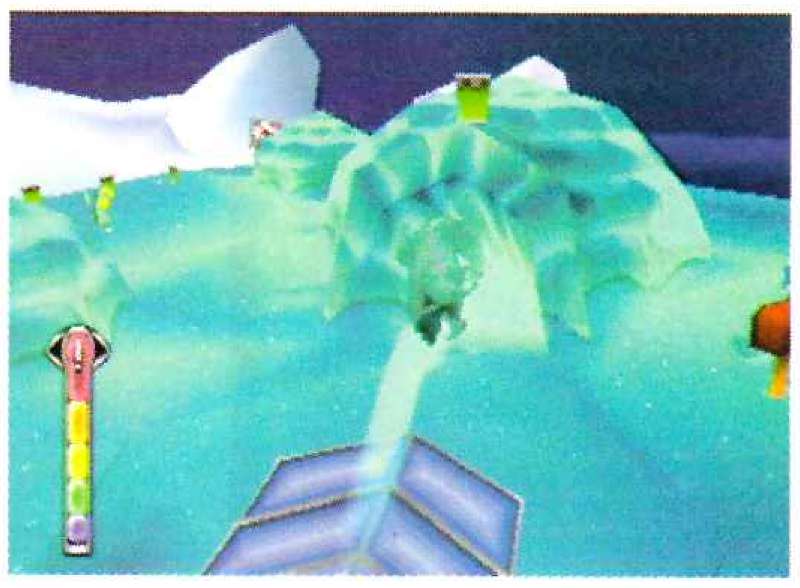






Tip 1

Na trampolíně naberte dostatečnou výšku a najdete katapult. Ale nejprve je aktivujte.

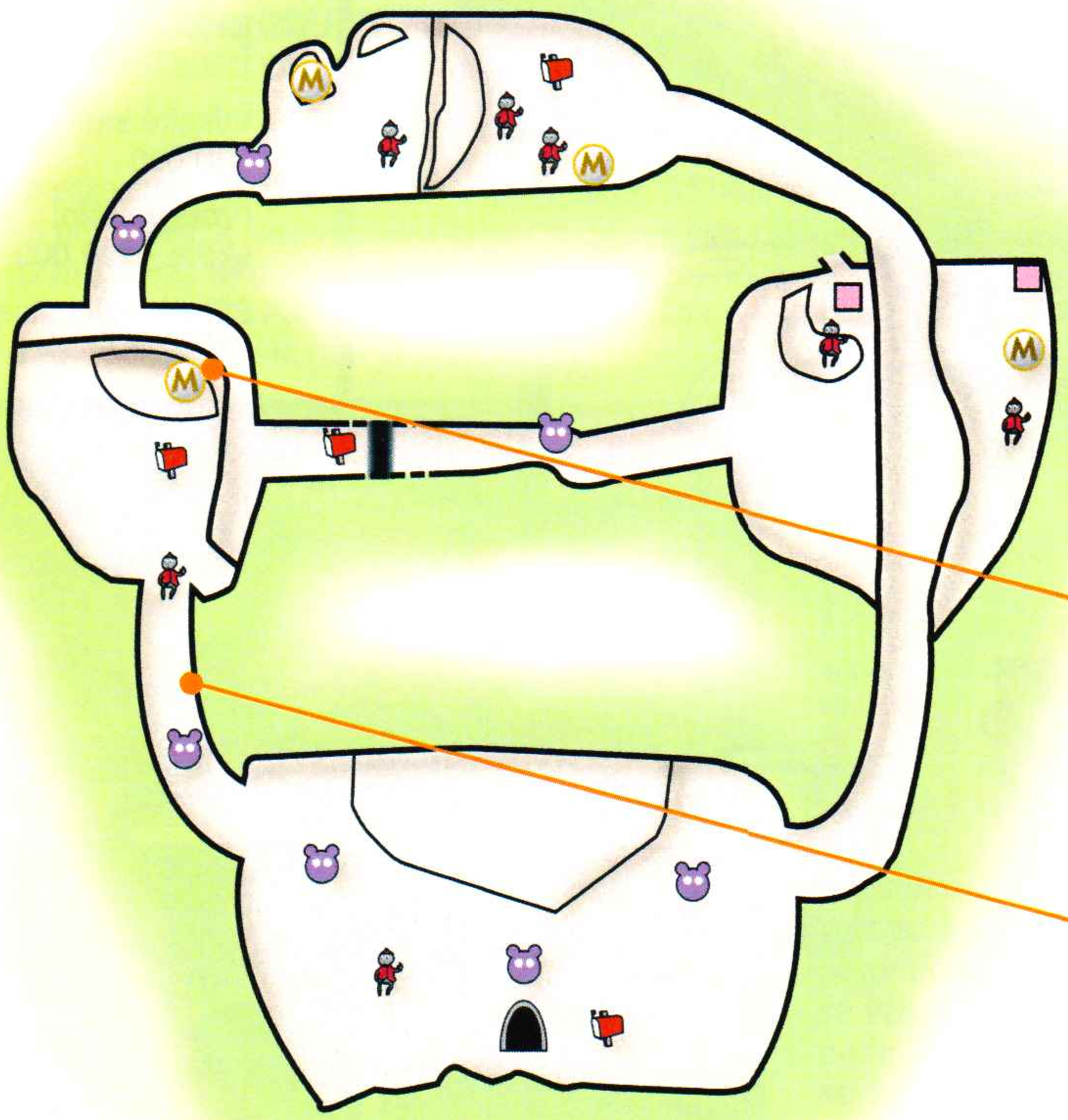


Tip 2

Stejně jako v pátém levelu, i tady je třeba trefit všechny zrychlovací destičky, abyste se dostali ke dveřím včas. Ale tentokrát je to těžší, protože jich tu na vás čeká šest.

HORKÉ PRAMENY (THE HOT SPRINGS) - Level 12

Poslední level pro vás má několik překvapení. Dávejte pozor na padající kusy ledu.







Tip 1

Abyste se dostali k určitým částem tohoto levelu, budete muset použít tyto vodotrysky. Zapnete je vypínači, které musíte najít.



Tip 2

Na tomhle mostě dávejte pozor na led. Nebudete-li opatrní, hodí vás to zpět úplně na začátek.

Zdřevěněly vám nohy? Druhá část návodu ve vás opět probudí hlad po akci.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ČÁST 2

PSM NÁVOD

PRO DOSAŽENÍ MISTROVSKÉ TŘÍDY POTŘEBUJETE:
VELKOU BETONOVOU MÍSU ✓ OCELOVÉ ZÁBRADLÍ A CHRÁNIČE NA KOLENA ✓ SÁDRU A OBVAZY ✓ VELKOU SLOVNÍ ZÁSOBU ✗

Vyberte si level

Letiště - Pátý level

Druhá polovina našeho návodu k *Hawk's 3* začíná na letišti, kde jste vyzváni k nástupu do letadla

LEGENDA

- Výchozí bod
- Rampa (šipka míří nahoru)
- Grindovací zábradlí
- Písmena S-K-A-T-E
- Ztracená bagáž
- Značka letiště
- Vlajky
- Letadlo
- Skrytá páska



Rovnýma nohama: Tady už musíte mít základy perfektně zvládnuté.





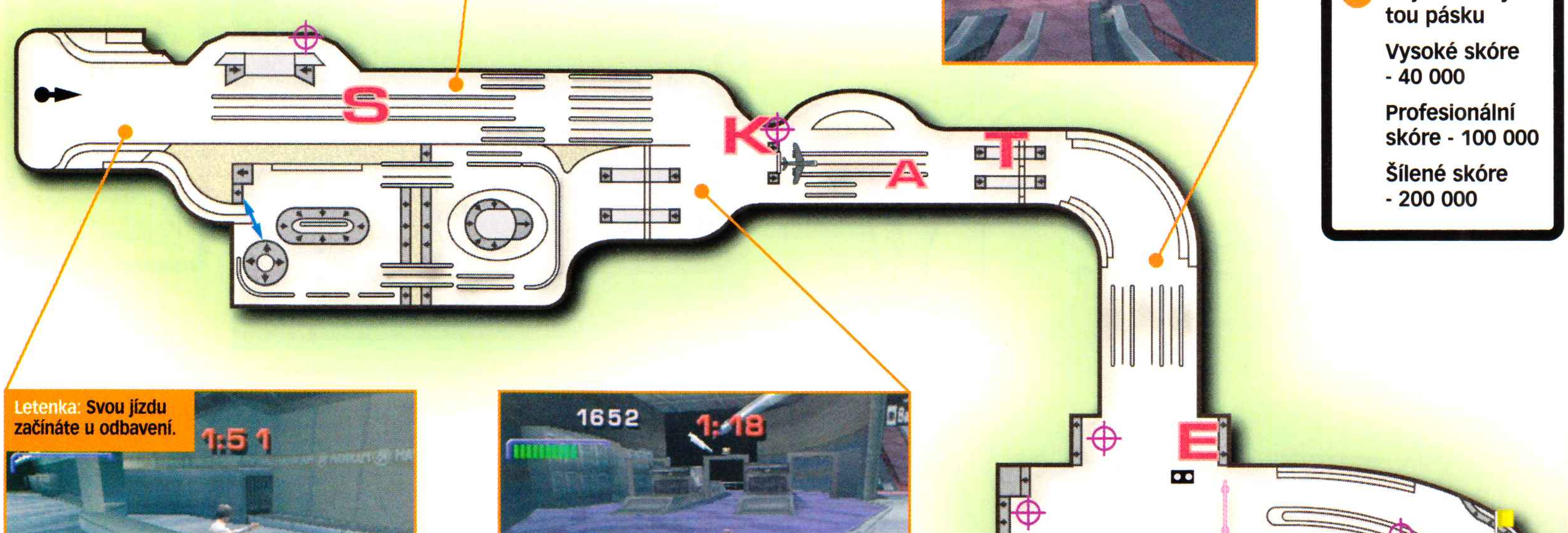
Cíle

1. Sesbírejte S-K-A-T-E
2. Posbírejte vlajky
3. Najděte ztracená zavazadla
4. Na značce letiště vystřihněte noseblunt
5. Grindujte po letadle
6. Najděte skrytou pásku

Vysoké skóre - 40 000

Profesionální skóre - 100 000

Šílené skóre - 200 000





Letenka: Svou jízdu začínáte u odbavení.



Cíle a jak jich dosáhnout

První level by měl být hračka, ale jen pokud víte jak na to...

1 SESBÍREJTE S-K-A-T-E

Přímo uprostřed prvního pohyblivého chodníku visí první písmeno, které seberte v grindu. Písmeno K uvidíte dole pod eskalátorem, jak se vznáší nad kolejnicí po levé straně. Grindujte po zábradlí a seskočte dolů. Gratulujeme! Právě jste získali druhé písmeno. Cesta napravo od tohoto zábradlí skrývá třetí písmeno. Stačí přeskočit zprava doleva a máte ho v kapse. Písmeno T je umístěno přímo na detektoru kovů, takže se jej zmocníte, když přeskočíte prostor před dveřmi nalevo od vás. Až sjedete z posledního eskalátoru do čekárny, uvidíte poslední písmeno přímo nad čtvrtinovou rampou po vaší levé straně. Na rampě udělejte trik, vyskočte a úkol je splněn.













2 POSBÍREJTE VLAJKY

Všechny vlajky jsou v čekárně úplně dole. Budete grindovat po obvodu místnosti a přeskakovat ze zábradlí na zábradlí. Jízdou po zdi se můžete dostat i na vyšší zábradlí, aniž byste k tomu museli používat rampu, stačí stisknout ⊗ pro ollie, podržet ⊛ pro wallie, pak znovu stisknout ⊗ pro další ollie. Pokud i po provedení těchto triků podržíte ⊛, měli byste se bez potíží dostat na vyšší zdi.

3 NAJDĚTE ZTRACENÁ ZAVAZADLA

Takže, jdeme na to. Hned první odbočkou se dejte doleva a po chvilce narazíte na zavazadlo číslo jedna. V dolní části prvního eskalátoru, tedy na konci zábradlí, kde bylo zavěšeno písmeno K, čeká trpělivě na záchranu druhý kufr. Třetí je potom vedle čtvrtinové rampy po pravé straně čekárny a čtvrtý za pravotočivou zatáčkou jen malý kousek za třetím.

Na druhé straně čekárny najdete na sedadlech pátý a poslední kufr. Můžete ho získat dvěma způsoby - buď grindovat kolem jedné strany a pak udělat transfer až k němu, nebo vyskočit na sedadla a jet přímo pro něj.





Ztracené kufry: Posbíráním kufrů splníte jeden úkol.

4 NOSEBLUNT NA LETIŠTNÍ ZNAČCE

Úplně na konci dráhy, totiž v čekárně, několikrát skočte na dvou rampách u posledního eskalátoru, abyste trochu nabrali rychlost. Až budete připraveni, z rampy nalevo vyskočte do čekárny a na modrém znaku zavěšeném nad zemí udělejte noseblunt (↓, ↓, ⊛). Potom naberte opět rovnováhu a dojeďte až na konec. Tím je úkol splněn.



Odbavení: Vyskočte na modrou značku.







Na letadle: Pořádný grind vám vylepší skóre.

5 GRINDUJTE PO LETADLE

Až sjedete dolů z prvního eskalátoru, uvidíte před sebou dva kovové sloupy. Jejich základny jsou zakřivené, takže po nich můžete vyjet nahoru. Nejprve zaujměte dobrou pozici, abyste měli co nejlepší nájezd, potom se rozjeďte na pravý sloupek. Až budete ve vzduchu, stiskněte ⊛, čímž provedete grind po letadle, zavěšeném u stropu místnosti. Tlačítko držte, dokud nepřejedete celé letadlo.

6 NAJDĚTE SKRYTOU PÁSKU

U posledního eskalátoru vyskočte v prostředku na zábradlí a udělejte grind. Než začnete sjíždět dolů, rychle vyskočte do vzduchu a podržte ⊛. Měli byste dopadnout na světlo a začít po něm grindovat. Držte rovnováhu až na samotný konec a přeskočte doprava na další světlo. Na jeho konci seberete pásku. Pokud se vám to nepodaří napoprvé, vyjeďte jednoduše po eskalátoru a zkuste to znovu.

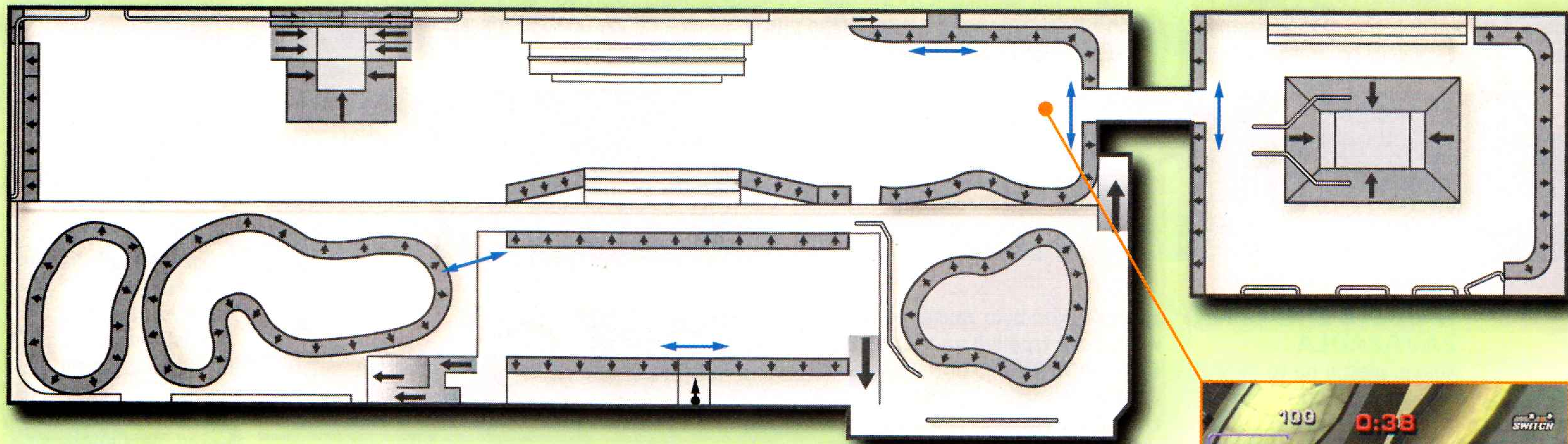


Hlavně rovnováhu: Udržíte ji pomocí šipek. ← →

ŠESTÝ LEVEL: SOUTĚŽNÍ

Tohle je doslova překližkový ráj, ale s jeho velikostí to není zas tak hrozné. K navigaci po skladišti používejte mapu.

PŘÍZEMÍ





LEGENDA
- Výchozí bod
- Rampa (šipka míří nahoru)
- Grindovací zábradlí
- Mezera

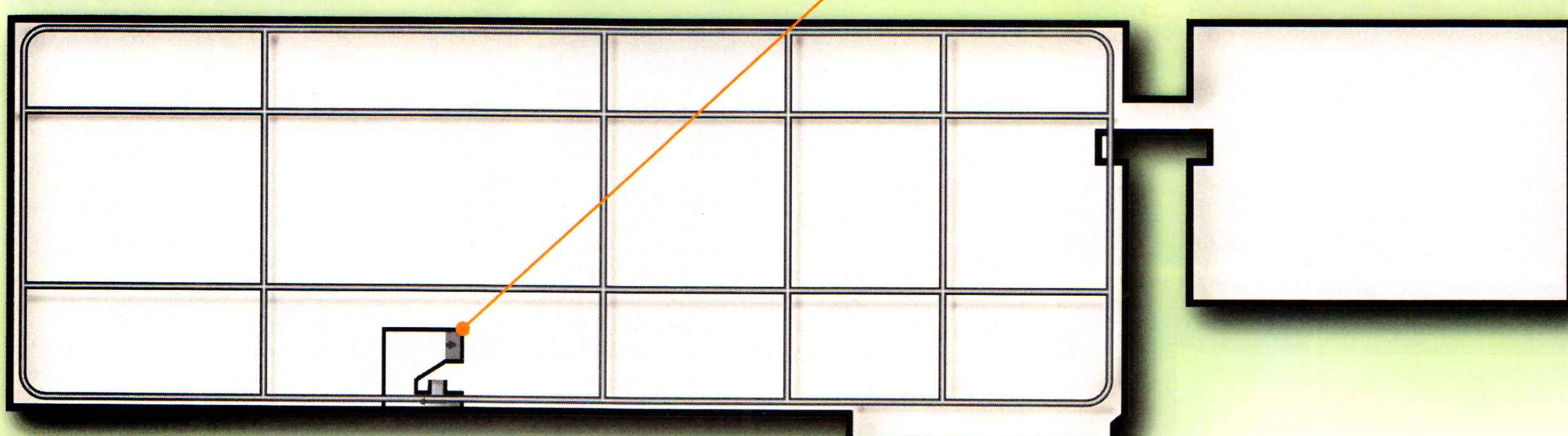


Další level: Pomocí všech těch zábradlí nasbíráte bonusy za grindy.



Extra prostor: Rozbijte dveře a podívejte se ven.

PRVNÍ PATRO



Ohnivá kola

Tak vy si myslíte, že jste jako legendární Tony Hawk? To musíte dokázat!

PICK IT


☐ HOTOVO! **100 bodů**

Nosegrab (↑ + ◎)
Rychlý grab, který lze použít jako základ většího komba ve spojení s trochou rotace.

LICK IT


☐ HOTOVO! **200 bodů**

Boneless a nosegrab
(↑, ↑ pustit ⊗, ↑ + ◎)
Větší a lepší než předtím, ne?

ROLL IT


☐ HOTOVO! **200 bodů**

Manuál a nose manuál
(↑, ↓, ⊗, ↓, ↑)
Udělejte tohle a máte v kapse dalších 200 bodů.

FLICK IT


☐ HOTOVO! **200 bodů**

Velký nosegrab (↑ + ◎ + roztočit)
Pokud si myslíte, že jste machři... zkuste udělat 900.

FLIPPER


☐ HOTOVO! **300 bodů**

Trojitý kickflip (← + ⊡, ⊡, ⊡)
Pán otoček. A žádný Hobit v dohledu.

AGAIN!


☐ HOTOVO! **500 bodů**

Trojitý shove-it (↓ + ⊡, ⊡, ⊡)
Tak schválně, jestli zvládnete všechny tři triky bez komba.

HOT POT


☐ HOTOVO! **700 bodů**

Skok ve slévárně
Jestli to neskočíte, bude z vás topinka.

BIG SCORE 1


☐ HOTOVO! **700 bodů**

Vysoké skóre ve slévárně
Když na prvním levelu uděláte 100 000, dostanete 700 bodů.

BIG SCORE


☐ HOTOVO! **700 bodů**

Vysoké skóre v Kanadě
Když na šestém levelu uděláte 100 000, máte respekt všech.

SCRAPE


☐ HOTOVO! **700 bodů**

5-0 grind (Ⓐ)
Získáte 10 000 a víc. Neptejte se nás proč, prostě to udělejte...

BLASPHEME


☐ HOTOVO! **1,200 bodů**

Christ Air (←, → + ◎)
Za nejlepší triky vám bude odměnou respekt ostatních.

FIRE!


☐ HOTOVO! **1,200 bodů**

720 Cannonball
(→ + ◎ + roztočit)
Bacha na klouby, docela dost to bolí!

SLIDE


☐ HOTOVO! **1,300 bodů**

Pop shove-it (↓ + ◎)
Na kanadském hřišti přejeďte po zábradlí nad dírou.

IMPRESS


☐ HOTOVO! **1,500 bodů**

Benihana transfer (←, ←, ◎)
Přes výtahový vestibul.

DIZZY


☐ HOTOVO! **1,700 bodů**

900 Boneless
(↑, ↑, pustit, ⊗ + roztočit)
Na tohle musíte vyskočit jak klokani.

TIME OUT


☐ HOTOVO! **2,000 bodů**

LA stats
Sesbírejte všech pět do dvou minut a máte v kapse skvělých 2000 bodů.

RIGHT...


☐ HOTOVO! **2,000 bodů**

360 flip (→ + → + ⊡)
Z manuálu.

ZAPP!


☐ HOTOVO! **2,500 bodů**

Speciál na elektrickém zábradlí (←, → + Ⓐ)
V LA si zvolte J. Thomase.

DEATH

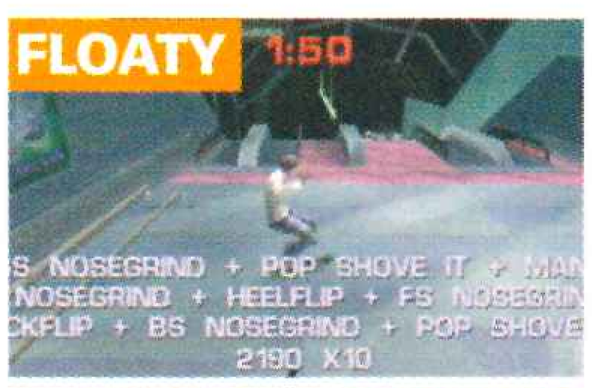

☐ HOTOVO! **5,000 bodů**

Six kicks (4 + ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡)
Vyskočte z výtahu a udělejte šest nejlepších triků, jaké svedete....

NO DELAY


☐ HOTOVO! **2,500 bodů**

Nose/tailslide (← + Ⓐ)
Kolem letištní čekárny.

FLOATY


☐ HOTOVO! **5,000 bodů**

Kombo grind až na konec
Nedotýkejte se podlahy, jinak je po triku!

Jak jste si vedli

0 – 1,550 ....Nechcete si střihnout radši něco pro malé děti?

2,100 – 3,900 ....Dokonalé nemehlo.

4,000 – 7,400 ....To snad není možný! Četli jste vůbec náš návod?

7,500 – 11,000 ......No, na nějaké zelenáče by to snad dojem udělalo, ale makejte víc.

11,100 – 15,000....Skvělé! Ještě potřebujete vypilovat pár triků.

15,100 – 24,500....Skoro brilantní, už to na vrchol nemáte daleko...

24,600 – 29,600....Sám Tony Hawk by se před vámi sklonil.

Nejlepší skóre PSM - 29600 bodů získal Lukáš „Říkejte mi Tony" Kolínský.

KANADA - Sedmý level

Povíme vám, jak na Kanadu, ale vezměte si teplé prádlo, protože je tam zatraceně zima.

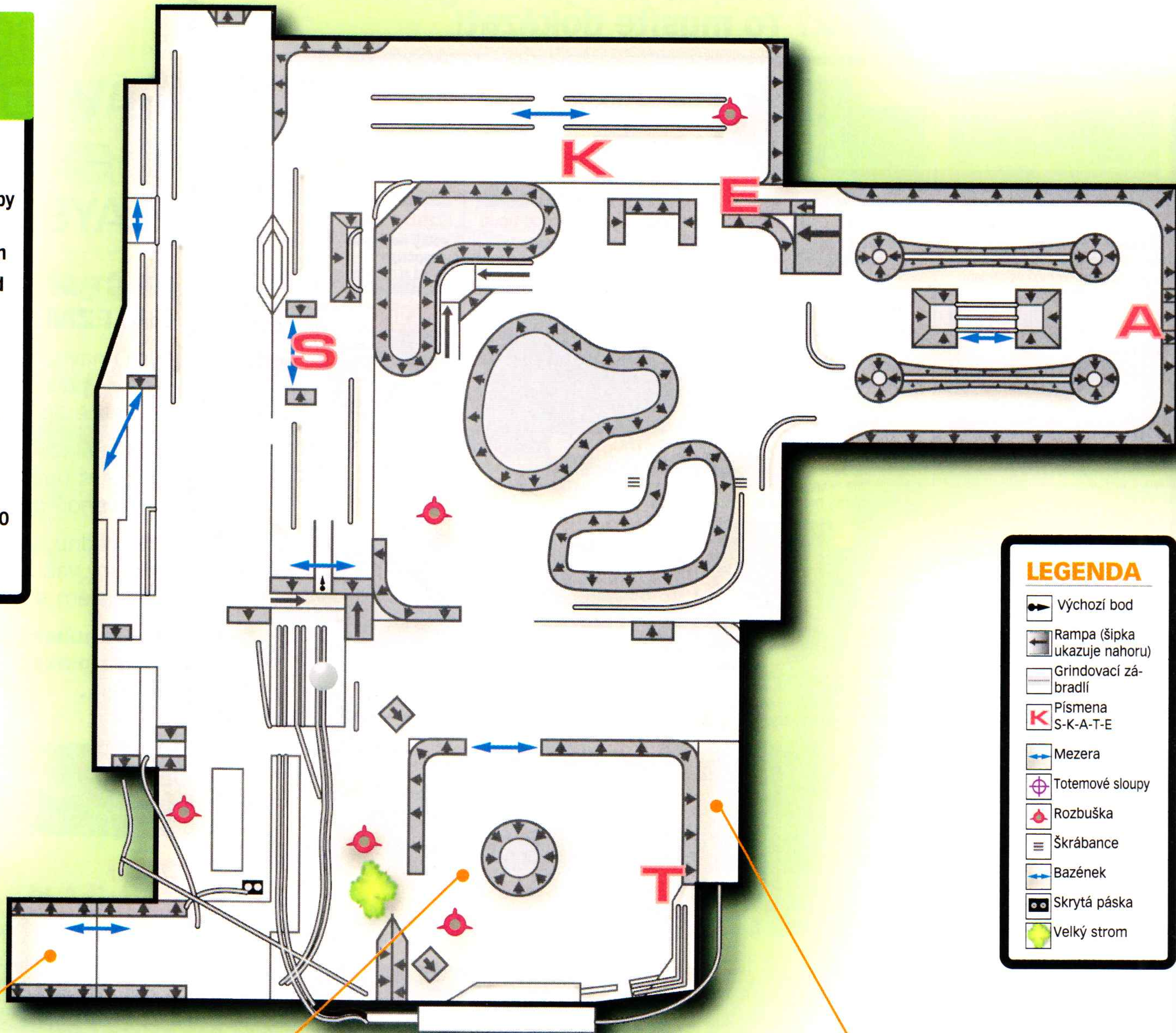
Cíle

1. Sesbírejte S-K-A-T-E
2. Totemové sloupy
3. Vyhoďte do vzduchu strom
4. Nosegrind nad stromem
5. Ollie nad bazénkem
6. Najděte skrytou pásku

Vysoké skóre - 50 000

Profesionální skóre - 125 000

Šílené skóre - 250 000





Sloupy: Musíte tu najít celkem pět totemových sloupů.



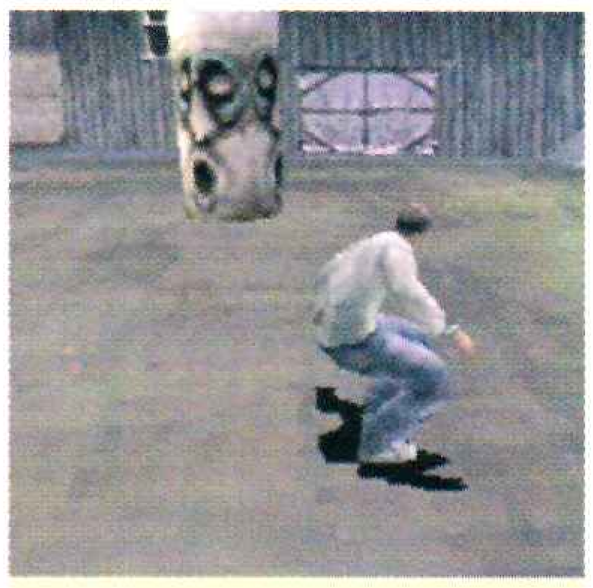


Po rampě: Triky kombinujte, vynese vám to tučný zisk.

Cíle a jak jich dosáhnout

Podobná struktura, náročnější cíle

1 Sesbírejte S-K-A-T-E
První písmeno visí mezi transferem před vámi a místem trochu nalevo od výchozího bodu. Jakmile ho seberete, objeďte nejprve pravý roh a okamžitě grindujte po zábradlí napravo. Zhruba ve třech čtvrtinách seskočte nalevo a seberte písmeno K, které se tam vznáší ve vzduchu. Vraťte se do výchozího bodu a jeďte dál, jako byste jeli pro K, jenomže namísto abyste seskočili doleva, skočte tentokrát napravo a jeďte na rampu nalevo od vás. Za pravým rohem je velmi vysoká rampa, přímo ve středu čtvrtinové rampy. Na jejím vrcholu je umístěné písmeno A. Pokud se budete držet zdi po levé straně celou cestu, nakonec narazíte i na písmeno T, zavěšené u domečku z papundeklu. Hlavně proboha křehkými stěnami nepropadněte, byla by to vaše smrt! Vraťte se hezky k písmenu A a jeďte zpět stejnou cestou, jako jste jeli k němu, jenomže opačně. Tak se dostanete k poslednímu písmenu. Dlouhou čtvrtinovou rampu teď budete mít po pravé ruce a pokud se budete držet rampy po levé ruce a vyjedete na dlouhou rampu přímo před vámi, z jejíhož rohu potom skočíte dolů, seberete po cestě i písmeno E.













2 TOTEMOVÉ SLOUPY
Jeďte kolem plotu napravo od výchozího bodu, objeďte roh po pravé straně a vjeďte přímo do vozového parku. Mezi zábradlími na konci je první totem - jednoduše na něj najedete. Druhý je na opačné straně plotu, podle něhož jste sem z výchozího bodu jeli. Vraťte se na začátek levelu, přeskočte plot, další totem uvidíte stát osamoceně uprostřed prostranství. Hned napravo od něj je čtvrtinová-rampa a výjezd do zvlněného terénu. Dejte se tímto výjezdem a pak hned projeďte dalším plotem. Na druhé straně kruhové rampy na vás čeká třetí totem. Zahněte doprava, projeďte kolem obrovského stromu, hned za rohem je čtvrtý totem. Zahněte o 90 stupňů doleva, projeďte po zvýšenou lávkou a dojedete k pátému a poslednímu totemu.

3 VYHOĎTE DO POVĚTŘÍ STROM
Výchozí rampa vám umožní přístup k odpalovacímu zařízení, jímž potom vyhodíte do povětří strom. Sjeďte dolů, trochu poodjeďte, abyste měli rozjezd, otočte se o 180 stupňů a vyjeďte po něm nahoru. Skočte na koleje umístěné na střeše budovy. Zařízení leží na levé koleji. Udělejte na něj grind, čímž uvolníte rozbušky a vyhodíte strom do povětří. Hotovo.









Rychle: Grindujte po zábradlí a připravte výbuch.

4 NOSEGRIND NAD STROMEM
Jakmile vyhodíte do vzduchu strom, můžete na něm vyzkoušet své grindovací schopnosti. Jeďte až k jeho dolnímu konci a naberte rychlost několika triky. Až budete mít dostatečnou rychlost, otočte se čelem ke konci stromu, udělejte ollie nebo boneless, čímž se dostanete nahoru a tady jděte do nosegrindu (↑, ↑ + Ⓐ). Abyste v tak dlouhém grindu udrželi rovnováhu, můžete dělat kombo za použití jednoho a téhož grindu (mezi jednotlivými grindy nemusíte dělat triky). Tímto způsobem se vám povede nosegrind po celém stromu (vlastně několik nosegrindů v jednom triku).



Po větvi: Hlavně držte balanc.



5 OLLIE PŘES BAZÉNEK
Chcete-li pro skok najít ten správný bazének, hledejte škrábance, které jsou chytře umístěné po obou stranách, takže přesně víte, v jakém místě se máte odrazit a do jakého dopadnout. Hlavně potřebujete dostatečně dlouhý skok, ollie statistiku musíte mít proto taky na maximum, totéž platí pro setrvání ve vzduchu a výskok. Skok musí být i dost vysoký. Nejprve tedy udělejte několik triků, abyste získali dostatečnou rychlost a pak se vrhněte hned k bazénku. Počítá se i boneless, takže nevadí, pokud zvolíte namísto ollie tento trik. Pokud se vám to nepodaří, neztrácejte čas dalšími pokusy, raději si zkuste zvýšit statistiky.

6 NAJDĚTE SKRYTOU PÁSKU
Pomocí startovací rampy vyskočte na střechu budovy se třemi kolejnicemi a odpalovacím zařízením. Kousek od sebe uvidíte velké grindovací zábradlí, překlenující střechu ve výšce zleva doprava. Rozjeďte se, odrazte a po zábradlí vyjeďte nahoru až k U-rampě. Z téhle U-rampy potom udělejte přechod na U-mísu a až tam budete, grindem přejeďte další pravotočivou hranu (do mísy teď budete nahlížet z otevřené strany) a udělejte přechod nalevo, na další zábradlí. Naštěstí na konci téhle cesty už na vás čeká skrytá páska.

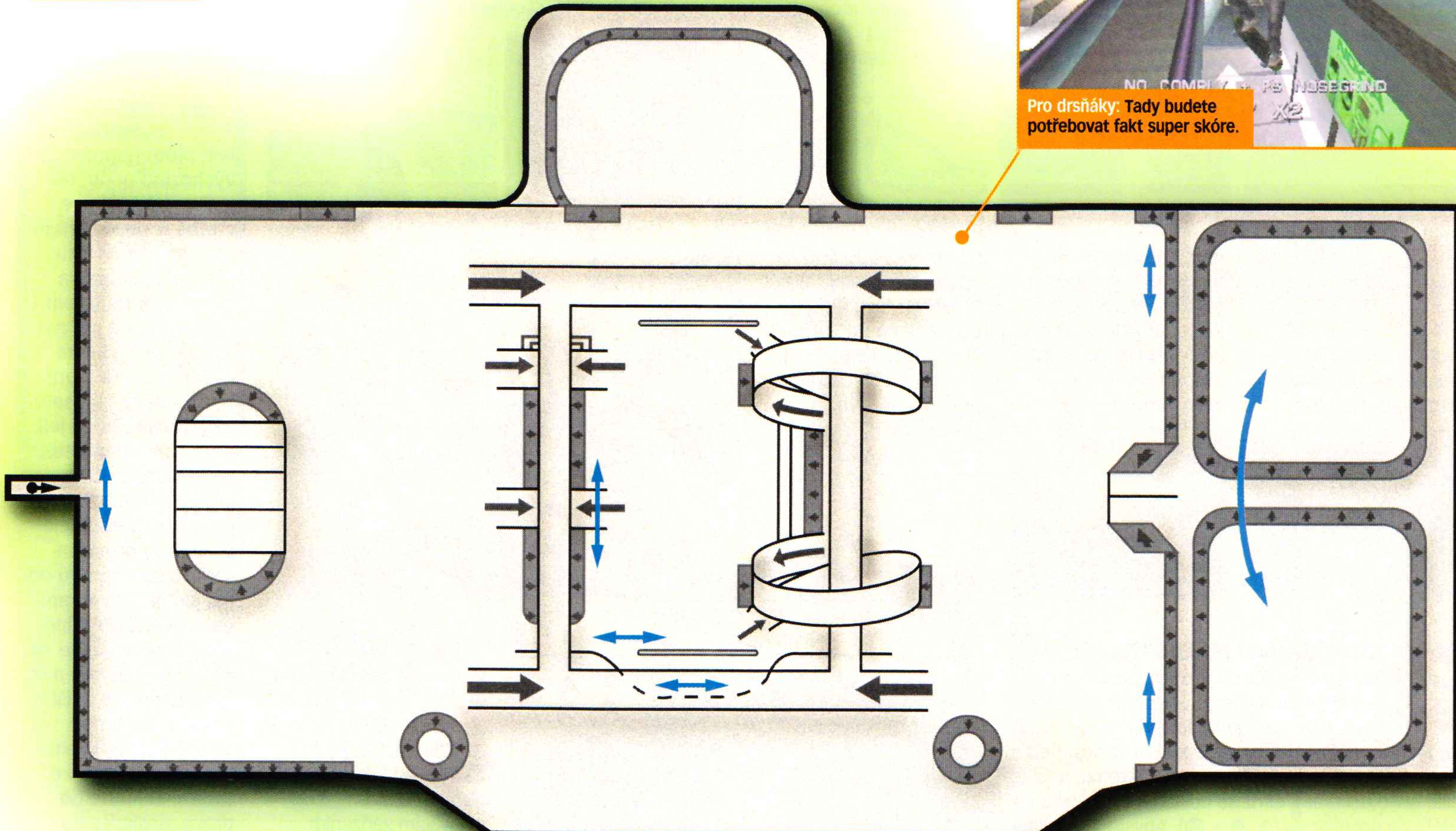


SOUTĚŽNÍ LEVEL TOKIO - Osmý level

Velké město, neony, šílená dráha. Tonyho čeká poslední soutěž v zemi vycházejícího slunce.

LEGENDA

- Rampa (šipka míří nahoru)
- Grindovací zábradlí
- Mezera





Pro drsňáky: Tady budete potřebovat fakt super skóre.

SKRYTÝ LEVEL - Sjezd

Podobná struktura, obtížnější cíle

1 Až hru dohrajete do konce, dostane se vám odměny v podobě extra levelu. Pustit se ze svahu co nejvyšší rychlostí je sice skvělé, ale co kdybyste třeba zkusili trochu grindovat - je tu spousta zábradlí, balkónů a všeho možného. Nemáte před sebou žádný konkrétní cíl, takže vám to můžete připadat jen jako sranda, ovšem podívejte se na to zblízka...

První záhonek použijte jako malou rampu, z níž vyskočíte do koruny stromu přímo ve středu cesty. A tady na vás čeká skrytý statistický bod. Grindování po zdech a kolejích natažených přes silnici vám rovněž odhalí další statistické body, které jsou jen pro vás. Je jich tu plno. Jeden náš testovací jezdec jich zde našel sedm, a to jen v první polovině levelu. Co kdybyste to zkusili sami a napsali nám, kolik se vám jich podařilo najít?



Sbírejte: Bodíků zde najdete habaděj.



Tak to by bylo. Teď by z vás už měl být úplný profík. Máte-li nějaké dotazy týkající se téhle hry nebo tipy, cheaty či cokoli dalšího, pošlete nám je na obvyklou adresu, anebo napište e-mail na adresu kolinsky@psmonline.cz či textovou zprávu na číslo 0777/074076.











VIRTUÁLNÍ VOJÁK

Text: Lee Hall Foto: Sgt Brian Gambles & Stephen George

Naši angličtí kolegové nás pozvali do výcvikového tábora britské armády, abychom si to, co hrajeme, vyzkoušeli na vlastní kůži.

LOKALITA č. 1: KDESI V BELIZE
STŘEDNÍ AMERIKA

Je pařák, 42 stupňů ve stínu, pot mi stéká po tváři a u koutku úst se mísí s kamuflážní barvou. A je to hodně hořký koktejl. Snažím se dýchat co nejtišeji, protože s každým dalším krokem se přibližuji nepříteli. U ramene mám samopal SA-80 a pozorně sleduji hustý porost džungle. Bezpečný a pohodlný svět PlayStation mi najednou připadá vzdálený miliony kilometrů daleko.

Když náhle v hustém porostu něco zašustí a prolomí děsivé ticho, instinktivně tím směrem namířím zbraň. Přede mnou se zjeví tři ozbrojení povstalci. Ve zlomku sekundy mezi zamířením a palbou mi hlavou proběhne obrázek Rhomerova kostarického úkrytu ze *Syphon Filter 3*. I když moji nepřátelé nejsou víc než jen dřevěné figuríny, kulky vylétávající z hlavně mojí zbraně jsou ostré a měly by smrtící účinky. Tohle má ke hře fakt daleko.

Ozvou se dvě ostrá štěknutí. „A teď pohyb!" zavelí tlumený hlas. Uskakuji stranou, zaujímám postavení a pálím na figuríny, dokud nepadnou zpět do hustého lesního porostu. Teď vidím, že všechny ty hodiny strávené hraním se světelnou pistolí přece jen k něčemu byly. „Tři zásahy", rozplývám se. Ale kapitán John Penhale zachovává kamennou tvář. „Lekce jedna", začíná vysvětlovat, „zní: vystřelit, uskočit, vystřelit, uskočit." Poté se jeho pohled přece jen změkčí a dodává: „Ve skutečném boji by bylo dávno po vás."

MISE VE ZKRATCE

Naše redakce si vyzkoušela výcvikový tábor britské pěchoty.

ÚKOLY



SROVNÁNÍ

Srovnejte opravdový život vojáků a pohodlné paření.



TEST

Otestujte si své pařanské schopnosti přímo na bojišti.



VÝUKA

Pomocí situací ze skutečného života se staňte lepším hráčem.

PŘEŽIL JSEM

Hráči vždycky chtějí něco navíc. Více zbraní, více úrovní, větší realističnost. Co by tedy mohlo být lepšího, než si to vyzkoušet na vlastní kůži? Spát v džungli ve skrýši pracně vybudované vlastníma rukama? Nebo střílet ze zbraní a líčit pasti po boku jedněch z nejlepších profesionálů, které má NATO k dispozici, totiž s britským plukem 1RGBW? Těžko byste si mohli přát něco víc.

Coby zkušení playstationoví žoldáci dobře víme, že frajeři typu Gaba Logana ze *Syphon Filtera* či Solida Snaka z *MGS* jsou prostě nadlidi. Pokud by existovali v běžném světě, vyřídili by skutečné lidi během chvilky - po fyzické i mentální stránce. Bohužel, my ve hrách tyhle frajery potkáváme vždycky až v okamžiku, kdy jsou plně připraveni a nikdy nevidíme, jak se na svůj „džob" připravují. Asi si výrobci myslí, že by nám to přišlo jako nuda. Ale ve skutečnosti je to přesně naopak. Podnikli jsme exkurzi po celém světě, abychom se přesvědčili, jak vypadá skutečné přežití v džungli, a celu dobu jsme si při tom říkali: „Co by asi teď udělal Solid Snake, kdyby tu byl?"





SROVNÁNÍ

Virtuálně prosté: Možná jste machři v MGS, ale jak byste si vedli v reálu?

ŽOLDÁKŮV DENÍK

6:00 Dvouhodinová jízda džípem bez tlumičů po terénu plném hrbolů a výmolů.
JAK BY TO UDĚLAL SNAKE: Schová se do krabice a nechá se odvést zásobovacím náklaďákem.

8:00 Po snídani přicházíme o pneumatiku a zbytek cesty se mlátíme hlavou o střechu našeho rozkodrcaného džípu.
SNAKE: Chopí se volantu, vyjede mimo silnici a najde zkratku.

10:00 Vyrážíme na výcvik v džungli a dozvídáme se, které kořínky nám můžou zachránit život, až bude nejhůř.
SNAKE: Dá si cígo a znuděně mávne rukou, jako by to všechno už dávno měl v malíčku.



Rdoušení kuřete: Tak takhle nějak se to dělá v džungli.

12:00 Učíme se rafičit pasti, včetně pastí na zabíjení opic. Propíchaný meloun je důkazem o síle naostřených kolíků.
SNAKE: Nají se rozbitého melounu a jako desert si dá jedno pralesní prasátko.

13:00 Je na čase zakroutit krkem kuřeti a vykuchat ho. Není to dvakrát příjemná práce.
SNAKE: Zabije kuře, vykuchá ho i oškube, a ještě se při tom drsňácky zašklebí a ukáže svůj dokonalý chrup.

14:00 Dvě hodiny ořezáváme klacíky, abychom si postavili přístřešek. Potíme se. Sundáme si triko. Lepí se na nás mouchy. Když máme přístřešek jakž takž hotový, zabírá nám ho guma seržant Gamble.
SNAKE: Kašle na všechno, lehne si do trávy a dá si šlofíka.

16:00 Po hodině a půl rybaření zeje naše síť prázdnotou, a tak si říkáme, že si alespoň uděláme oheň.
SNAKE: Připojuje se k nám v 17:30, jde k řece a uloví krokodýla.

19:00 Z toho kuřete, co jsme ulovili předtím, se musí najíst 15 vojáků a jeden paňan.
SNAKE: Sní si své prasátko - syrové. A sám.

20:00 Jdeme na kutě. Máme dojem, že už jsou nejmíň 2 ráno.
SNAKE: Zuřivě si leští boty na zítřejší pochod.

20:15 Seržant Gamble vytahuje houpací síť, protože se mu nedaří usnout. Podvodník!
SNAKE: Vykope Gambla z postele a nařídí mu, ať uvaří kafe.

JAK SI PORADIT V DŽUNGLI

Pokud zrovna neplánujete vstoupit do cizinecké legie, nebo utratit statisíce na cestách do nejexotičtějších míst, pak vám nabízíme deset rad, jak si udělat stejně nepohodlí doma při paření her pro PlayStation.

1. NEVOLNOST PO HODINOVÉ JÍZDĚ V DŽÍPU
Tři hodiny před hraním jezděte na pouti na autodromu.

2. POŘÁDNÁ ŽÍZEŇ
Snězte dva kilogramy solených arašídů a nepijte.



3. TĚLESNÝ ZÁPACH
Pět dní a pět nocí zůstaňte v jednom oblečení, aniž byste se myli.

4. HOŘKÁ CHUŤ POTU A KAMUFLÁŽE
Až se váš otec vrátí z běhání, hezky mu vysajte propocené ponožky a pot nepolykejte.

5. NEUSTÁLÉ POCENÍ
Hrajte u planoucího krbu nebo sálajícího radiátoru zabaleni do spacáku.



6. NAPROSTÉ VYČERPÁNÍ
Hrajte *ISS* až do



Přežiju: Vyzkoušíme, jak se může pečené kuře projevit na kvalitě vašeho hraní.



Pozorně poslouchejte: „Oz" neboli drsný Australan nám říká, jak přebrodit řeku plnou krokodýlů.



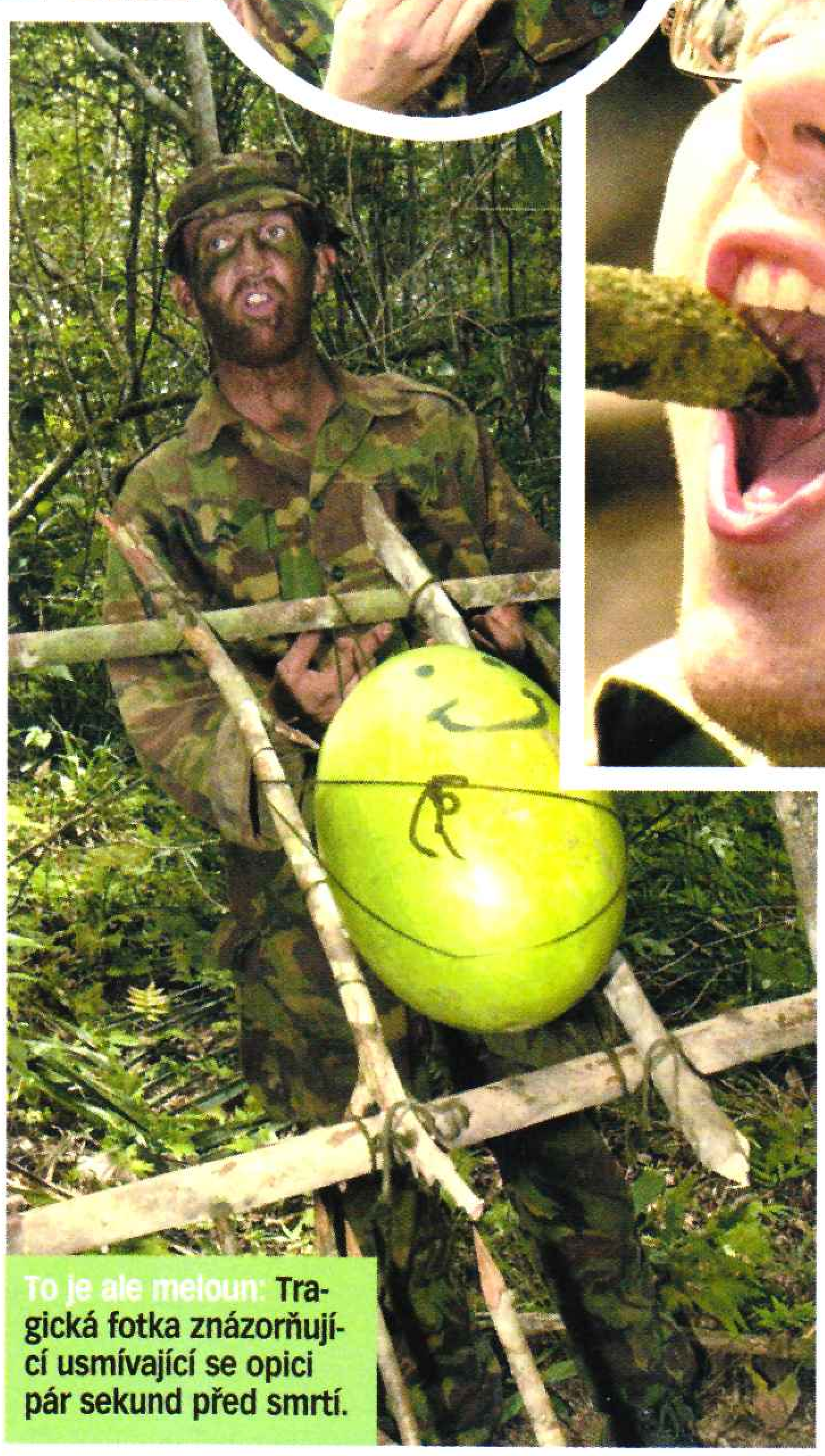
Jak vařit: Tak tímhle se živí Gabe a Snake. Proč to nikdy nevidíme?



Mňam, mango: Lee se do pralesní pochoutky zakousl jako domorodec.



Místo vína: Tolik potřebné osvěžení lze získat z liány.



To je ale meloun: Tragická fotka znázorňující usmívající se opici pár sekund před smrtí.

21:00 Co to je za hluk? Asi jen puma. Tak to je v pohodě.
SNAKE: Zmizí. Za chvíli se vrátí s prohřátou přikrývkou z kůže pumy. Je to, co mu visí z koutku úst, opravdu syrové maso?

22:00 Mrzneme a došlo nám dřevo. Přikládáme proto i podivné seržantovo lůžko.
SNAKE: Hodí do ohně seržantův spacák a zapálí si cígo.

23:00 Nechávám se unášet snem... v němž si beru za ženu... Laru Croft.
SNAKE: Zařve mi přímo do ksichtu, abych se tolik neculil.

00:30 Najednou se probouzím, klepu zuby. Oheň vyhasl. Shořel i přístřešek. Jen aby nezačalo pršet.
SNAKE: Znovu zmizí. Vrací se s hrstí tuku z pumy a hází ho na skomírající oheň, aby zaplašil komáry.

1:30 Znovu usínám. Pokládám si hlavu na čutoru. To je ale sladká úleva.
SNAKE: Zařezává už hodinu.

5:30 Probouzím se. Kde je nějaká helikoptéra? Potřebuji hodit domů.
SNAKE: Vyskočil ve 3 ráno, uběhl pět kiláků k potoku, kde posnídal pstruha a zbytek krokodýla, teď řídí helikoptéru a veze nás domů.

sedmi do rána a pak běžte do školy nebo do práce.



7. NEMOŽNOST NORMÁLNĚ DÝCHAT
Po každém nadechnutí zadržte dech na dvacet sekund. I když možná to raději nedělejte, protože byste sebou mohli třísknout.

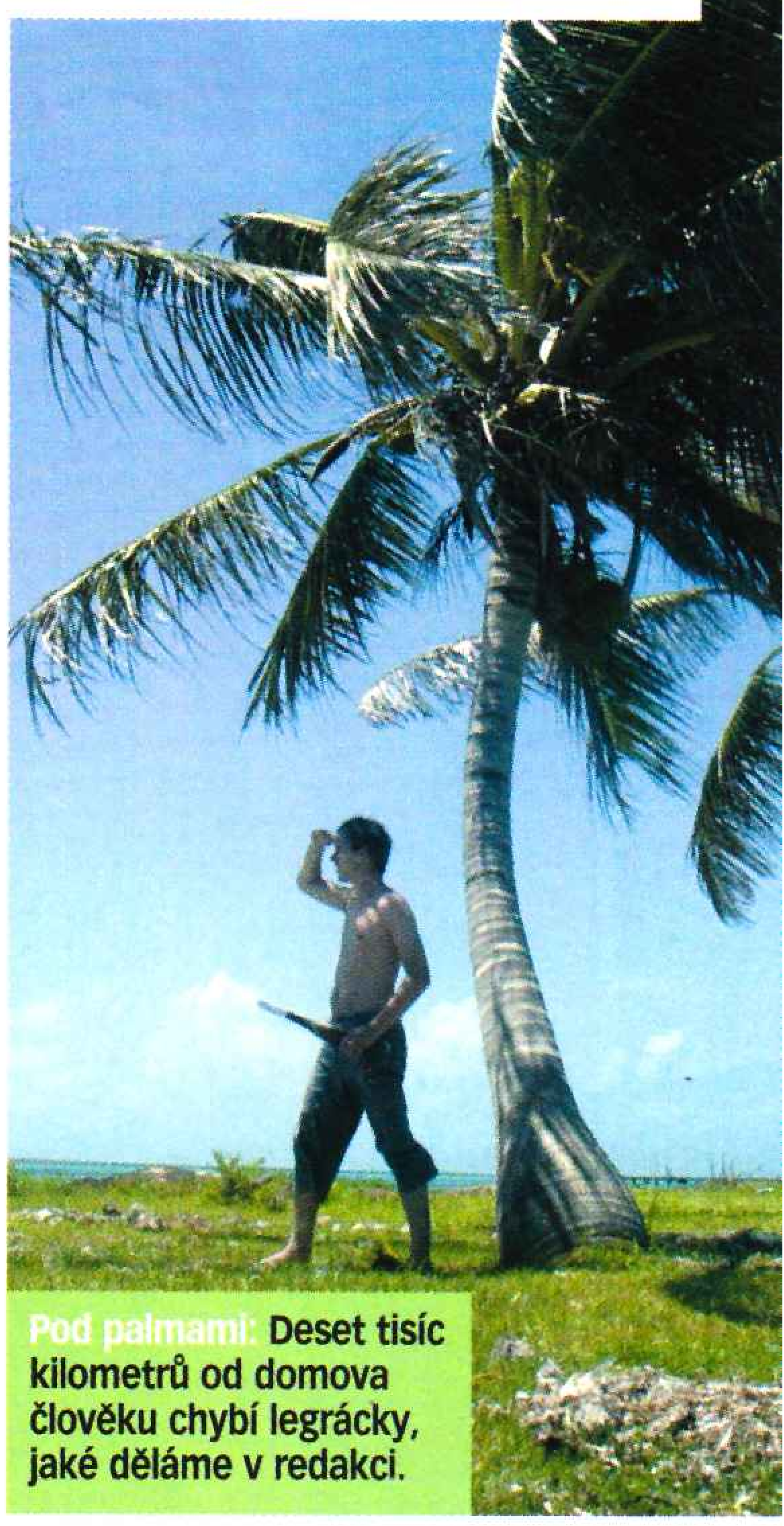
8. NEUSTÁLÉ OBTĚŽOVÁNÍ HMYZEM
Bez přestání se štípejte. Anebo si do trenýrek hoďte hrst rezavých mravenců, to je úplně nejlepší.

9. ZÁTĚŽ NA ZÁDECH
Na každé zápěstí si připevněte pytel cukru, uvidíte, jak se vám potom bude mířit.

10. ŠKRÁBANCE OD KŘOVÍ
Rozškrábejte si záda šmirgl papírem.



Až vším tímhle projdete, můžete to zakončit tím, co dělají ti největší profíci po nejtvrdším tréninku v džungli. Lehněte si k bazénku, nohy dejte nahoru a nechte si přinést nějaký drink s ledem. Nebo si rovnou zajeďte na špičkovou dovolenou do Karibiku.



Pod palmami: Deset tisíc kilometrů od domova člověku chybí legrácky, jaké děláme v redakci.



TEST

CO SE TU, SAKRA, STALO?

Válčení, stejně jako hry, je do značné míry hlavně o používání mozku. Ve hrách si všichni všimneme toho podivného šutru v *Tomb Raiderovi* nebo neobvykle položeného koberce v *Broken Sword*, takže bychom měli být dobří pozorovatelé, ne?

A proto jsme si docela věřili, když nás britská armádní helikoptéra odvezla úplně mimo civilizaci, kde jsme dostali za úkol prozkoumat zdánlivě opuštěný nepřátelský tábor. A co že jsme měli přesně udělat? Na základě zkušeností z let paření počítačových her vysvětlit, k čemu zde došlo...

UKÁZKA A



List propíchnutý holí

CO TO ZNAMENÁ

V přírodě se nevyskytují žádné pravidelné tvary. To-to je proto znamení, kterým povstalci svým souputníkům naznačují, že v oblasti jsou nastražené pasti.

NÁZOR PSM

No dobře, toho znamení jsme si sice nevšimli, ale díky zkušenostem z her jsme okamžitě začali hledat pasti. A to si pište, že jsme je našli.

PSM 0 VOJÁCI 1

UKÁZKA B



Kus telefonního drátu

CO TO Znamená

Toto je pozorovatelské stanoviště, právě odtud prchající rebelové patrně spustili poplach.

NÁZOR PSM

Asi deset minut jsme se snažili zjistit, zda to není past. Namísto toho jsme se mohli věnovat produktivnější činnosti.

PSM 0 VOJÁCI 2

UKÁZKA C



Dohasínající ohniště plné věcí

CO TO ZNAMENÁ

Obyvatelé tábora v okamžiku útoku pravděpodobně jedli, takže byli útokem překvapeni. Prozkoumat, zda jsou uhlíky stále žhavé.

NÁZOR PSM

Pamatujete si na tu scénu z *Tomb Raidera*, kde Lara objeví žhavé uhlíky toho Francouze? My jsme si to pamatovali velmi jasně!

PSM 1 VOJÁCI 2

UKÁZKA D



Patrony

CO TO ZNAMENÁ

Vždycky vylétávají doprava, podle čehož je možné poznat směr palby. Teď už to taky víte.

NÁZOR PSM

No dobře, no, tímhle jste nás tedy dostali. A tohle má být jako krev?

PSM 1 VOJÁCI 3

UKÁZKA E



Krvavé stopy a chirurgické rukavice

CO TO ZNAMENÁ

Obyvatelé nebyli útočníky přemoženi naráz. Měli dokonce čas ošetřovat své raněné.

NÁZOR PSM

Ooops!

PSM 1 VOJÁCI 4

UKÁZKA F



Nastražená mina explodovala

CO TO ZNAMENÁ

Je to tobě, kámo!

NÁZOR PSM

Hledali jsme, jak to šlo. Marně.

PSM 1 VOJÁCI 5

VOJÁCI VÍTĚZÍ

CELKOVĚ

Buď jsou hry příliš zjednodušené, nebo skutečný svět válčení v džungli vyžaduje brát v potaz o trochu víc věcí, než jsme zvyklí ze *Silent Hillu* či *Fear Effectu 2*. Jen si představte, o kolik by taková hra byla lepší, kdybyste mohli prostředí kompletně prozkoumávat - od nacházení nových tajemství v *Tony Hawk's 3* až po objevování extra zdravotních balíčků v *Resident Evilu*.

A pokud vás zajímá, co se přihodilo na tomto místě, tak britští vojáci napadli základnu ze severu a několik jich bylo zraněno. Zranění se však nevyhnuli ani povstalci, ale fakt, že měli čas vrátit se a naličit pasti, svědčí o tom, že nepadli do zajetí. A jelikož nebyla nalezena ani žádná těla, můžeme mít za to, že nakonec prchli v očekávání silnějšího úderu ze strany britských jednotek.

MĚSTSKÉ KOMANDO



VÝUKA

LOKALITA č.1: KDESI V ZÁPADNÍ EVROPĚ

I v druhé fázi naší exkurze jsme se připojili k elitnímu britskému pluku, tentokrát na cvičení v Evropě. Snažili jsme se přitom naučit se novým postupům, jež bychom poté mohli uplatnit ve světě PlayStation. Tyto postupy jsme se snažili okoukat od skutečných vojáků a šlo hlavně o boj v terénu a dobývání obsazených budov.

1. BOJ V TERÉNU

Pokud bojujete v krajině, která je rovná jak placka, nezbývá vám než použít všechen svůj důvtip. A je docela pravděpodobné, že boj v otevřené krajině bude ve hře ještě záludnější. Proto je dobré si všechno otestovat v reálu - díky zkušenostem ze skutečného boje se pak můžete stát ještě lepším stratégem například ve hře *Command & Conquer*.

2. BOJ V ZASTAVĚNÝCH OBLASTECH

Když přijde na střílečky v první osobě, jako je například *Medal Of Honor*, budete muset zvládnout i tak náročné vojenské umění, jakým je dobývání obsazených budov. Ve skutečném životě budete postupovat v párech nebo jako součást většího týmu. Život ve videohrách je nicméně o něco těžší, neboť jste zde osamoceni a budovy musíte zbavovat nepřátel bez pomoci a krytí svých kolegů. Platí zde nicméně stejné principy, byť je třeba taktiku malinko změnit.



A) POUŽÍVEJTE KRYTY



Musíte využívat terénu a v krajině se dobře skrývat.

B) BUĎTE V POHYBU



Rozdělte svou armádu do menších oddílů a neustále se pohybujte, jinak vás nepřítel dostane.

C) PALTE A SNAŽTE SE DOSTAT CO NEJBLÍŽ



Využívejte dělostřelectva i malých palných zbraní a pomalu se přibližujte k nepříteli.

D) AŽ BUDETE BLÍŽ, ZESILTE PALBU



Připravte si útok z dálky a nachystejte se k mohutné zteči.

E) VYUŽÍVEJTE GRANÁTNÍKŮ



Využívejte granátníků i obrněných vozů. Jejich postup kryjte hustou palbou.

F) ZAUJMĚTE POZICI A KONSOLIDUJTE



Zaberte nepřítelovu pozici a jeho obrannou linii použijte pro své vlastní krytí.

A) BOMBARDUJTE BUDOVU



Máte-li k dispozici těžší zbraně typu granátů, neváhejte je použít.

B) POUŽIJTE ŽEBŘÍK A VNIKNĚTE DOVNITŘ



Proběhněte dveřmi dovnitř, ale nejdřív se ujistěte, že cesta je úplně čistá.

C) AGRESIVNĚ VNIKNĚTE DO PRVNÍ MÍSTNOSTI



Palte ze všech zbraní, zlikvidujte všechny protivníky v místnosti a postupujte dál.

D) PŘESUŇTE SE DO DALŠÍ MÍSTNOSTI



Pohybujte se rychle a buďte připraveni na vše. Zbraň mějte nabitou a připravenou ke střelbě.

E) BUDOVU ZNOVA OPEVNĚTE



Tady na to není čas. Prostě seberte zásoby a co nejrychleji se spakujte.



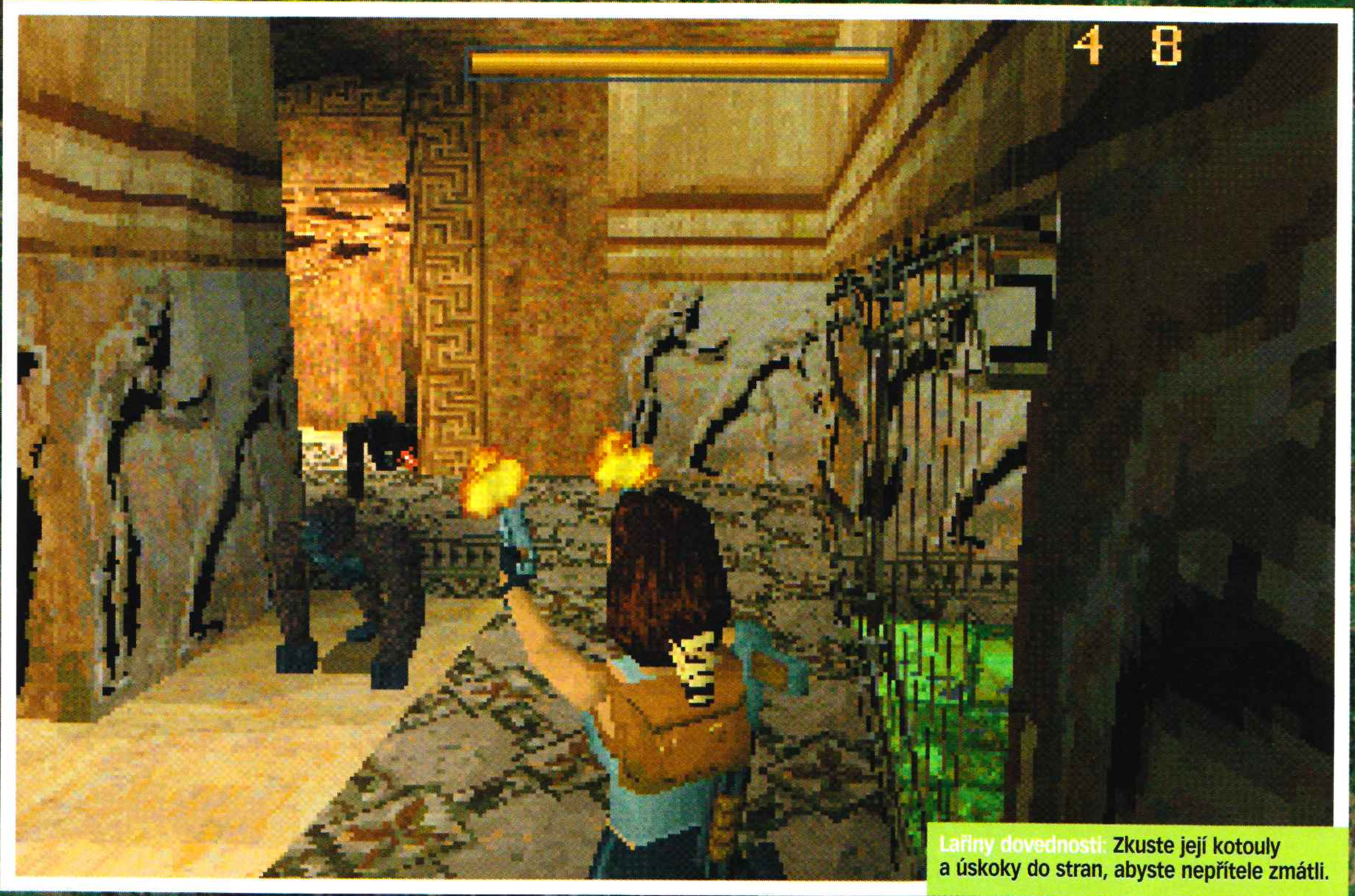
POSLEDNÍ LEKCE



A tak jsme se poučili, že se hry a skutečný život obrovsky liší. Na druhé straně je pravda, že se dnes vývojáři čím dál usilovněji snaží dosáhnout „realistického" pocitu, díky čemuž mají hry blíž k reálnému životu, umělá inteligence počítačem ovládaných postav je na vysoké úrovni a hráč se dostává do opravdu obtížných bojových situací. Pravda, hry vám nikdy nepřipraví takové napětí jako reálná situace, ve které třeba ještě před bojem musíte přebrodit řeku plnou krokodýlů nebo pilotovat vrtulník doslova desítky centimetrů nad vrcholky stromů. Napětí sice ne, ale zase se můžete s takovými překážkami vypořádat, aniž byste riskovali život. A to za to určitě stojí!

Ještě lepší zprávou je to, že vzhledem k podobnostem mezi skutečným a virtuálním světem se mohou zkušenosti získané ve hrách uplatnit i v terénu a že zážitek ze skutečného vojenského výcviku je nejenom lepší než hry, ale že z nás může udělat i lepší hráče.

I když ne vždy se vyplatí hrát hry způsobem, jakým byste postupovali v reálném životě, některé základní principy vám bez debat pomohou i na PlayStation. Zde je pět našich dobře míněných rad, které by z vás měly udělat lepšího pařana. Tak hodně štěstí, vojáku!



Lařiny dovednosti: Zkuste její kotouly a úskoky do stran, abyste nepřítele zmátli.

1. PALTE A HÝBEJTE SE

Kolikrát už se vám stalo, že jste stáli tváří v tvář nepříteli? Pokud vám můžeme radit, ani to nezkoušejte, protože při takovém odkrytí byste mohli utrpět značné škody. Vypalte několik dávek a pak se odkutálejte, nebo aspoň uskočte někam stranou. Pro nepřítele je pak mnohem obtížnější na vás zamířit a vy můžete znovu nabít, aniž byste to koupili.

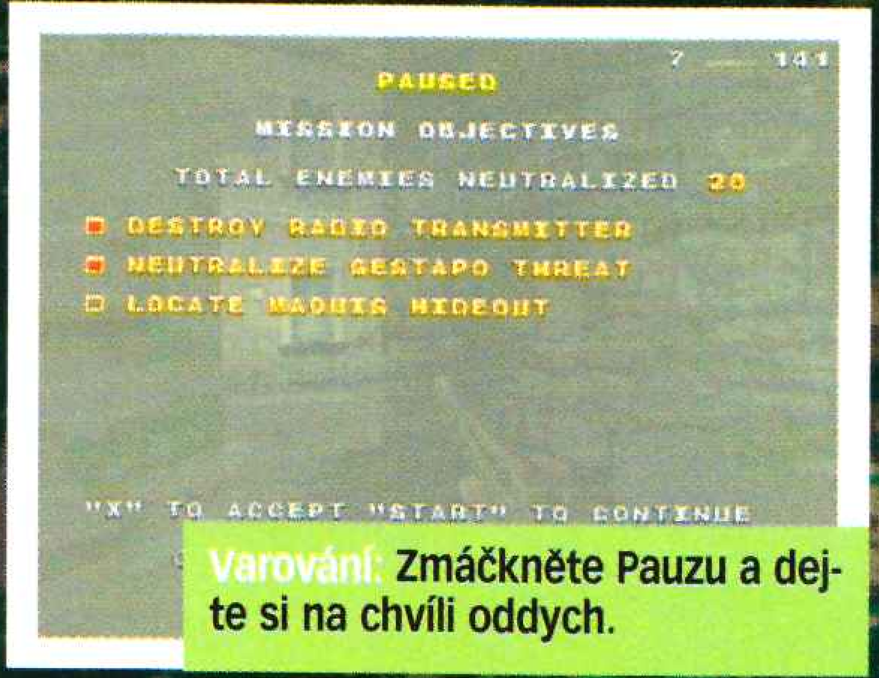
Tato technika funguje obzvlášť dobře v případě nezkušených nepřátel, které uvedete do naprostého zmatku. Stejně tak pomalí nebo statičtí nepřátelé se budou s vašimi rychlými útoky vyrovnávat hodně špatně. V poslední řadě je tato taktika dobrá proti těžkým zbraním, které potřebují k zaměřování delší dobu.



Rada: Tomuhle chlapíkovi z *Alien Res* se raději vyhněte, ať už má u sebe cokoliv.

2. PROSTUDUJTE BITEVNÍ POLE

Používejte mozek a hledejte stopy po předchozích bojích. Můžete tak získat cenná vodítka, jež vám pomohou ve vašem vlastním boji. Vezměte si například *Alien Resurrection*. Těla tu nejsou rozseta náhodně, nýbrž ukazují vám, kudy pronikl nepřítel, a kudy můžete pokračovat i vy.



Varování: Zmáčkněte Pauzu a dejte si na chvíli oddych.

3. ODPOČÍVEJTE

Dejte si pauzu. Získáte potřebný klid, můžete zhodnotit situaci a na váš úsudek nebude alespoň nepříznivě působit únava. Hry možná nejsou fyzicky náročné, ale vyžadují naprosté soustředění, takže je vždy dobré si na chvíli vydechnout.



Rozdávání bolesti: Gabe se nerozpakuje usmažit každého na potkání.

4. PŘEKVAPENÍ!

V mnoha hrách bojujete osamoceně, a tak je dobré postupovat nenápadně, abyste mohli sejmout co nejvíce nepřátel. Také tím ušetříte munici. Například ve hře *Syphon Filter 3* je dobré používat taser (elektrický omračovač) všude tam, kde je to možné. Tento přístup vám mimo jiné umožní dokonale prozkoumat nepřítelovu pozici.



Mise: Šílený cybervoják vyrazil do akce.

5. JDĚTE DO TOHO TVRDĚ!

V životě ani ve hrách nemá smysl střílet nazdařbůh pánubohu do oken. Jediné, čeho dosáhnete, bude to, že nepříteli prozradíte svou pozici. Když začnete střílet, musíte do toho jít naplno a ustupovat pouze tehdy, pokud vás nepřítel přečíslí nebo pokud zaujme lepší palebnou postavení.

Oficiální Český PlayStation Magazín

Pekelný disk

△ HRATELNÁ DEMA ○ VIDEA ✕ SOUTĚŽE □ SLÁVA

Vstupte!



Jen se na to podívejte! Noci se pomalu krátí, ale přesto jsou stále dost dlouhé, a tak jsme pro vás připravili skutečně monstrózní demo. Největším hitem tohoto disku je hratelná demoverze *Monsters, Inc*, nabízející celé dvě úrovně. Ale to není ani zdaleka všechno. Máme pro vás taky nové demo *Coolboarders 4* a znovu se podíváme na klasiku *Destruction Derby Raw* - ostatně obě hry právě vychází ve zlevněné platinové edici. Rovněž vyřešíme kontroverzi kolem *Creatures* a vystavíme vás vlivu úžasného *Super Bubu*.

CESTA PO DISKU

Používání disku je snadné, vlastně úplně stejné, jako když natahujete hru. Disk šoupnete do svého PlayStationu a pak se pomocí šipek pohybujete skvostným menu. Volbu provádíte stiskem ⊗. Po dohrání některých titulů budete muset konzolu restartovat.

Disko-léčba

Špatné CD? Zabalte problémový disk do obálky a pošlete zpět na tuto adresu: PlayStation Magazín, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7. My jej vyzkoušíme a pokud je skutečně vadný, zašleme vám obratem jiný.



Monsters, Inc.

HRAJTE! Hra je to neuvěřitelně legrační, doslova k popukání, a rozhodně se vydejte do kin i na její filmovou verzi.

Otočte na stranu 74!

Liga Mistrů

SLÁVA!

Chcete se proslavit? Jste špičkoví hráči? Zjistěte to! **Čtěte na straně 86!**



Hry zdarma

VÝHRA!

Tento měsíc pro vás opět máme **nové ceny. Stačí otočit** list a dozvíte se, co všechno můžete vyhrát!



OTOČTE A SKOČTE DO ZBĚSILÉ AKCE ROVNÝMA NOHAMA!

ŘVĚTE!



Roztáhněte pusu: Rozevřete čelisti co nejvíc a řvěte jak lev. To je určitě vyděsí!

VYSTRČTE JAZYK!



Vystrčte ho na ně: Vystrčte jazyk, ukažte jim mandle... jen ať křičí strachy!

TANCUJTE!



Kruťte se: Taky jim občas zatancujte, to je pěkně poplete.

HRAJTE! „Tohle je jedno z našich největších dem. Jenom máme strach, abyste nepropadli závislosti."

PSM EXKLUZIVNĚ!

Monsters, Inc Scare Island

FAKTA ŽÁNR **PLOŠINOVKA/ADVENTURA** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **SONY** • PSM SKÓRE **7/10, *PSM47*** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **12 LEVELŮ PLNÝCH LEGRACE**

Vstupte

BRNKEJTE NA NERVY

Před dvěma měsíci do naší redakce vtančila hra *Monsters, Inc* a dokonale nás překvapila svým smyslem pro humor, skvělou grafikou a úžasnou hratelností. Proto jsme rádi, že teď můžeme dát trochu té geniality ochutnat i vám v podobě ukázky na našem demodisku.

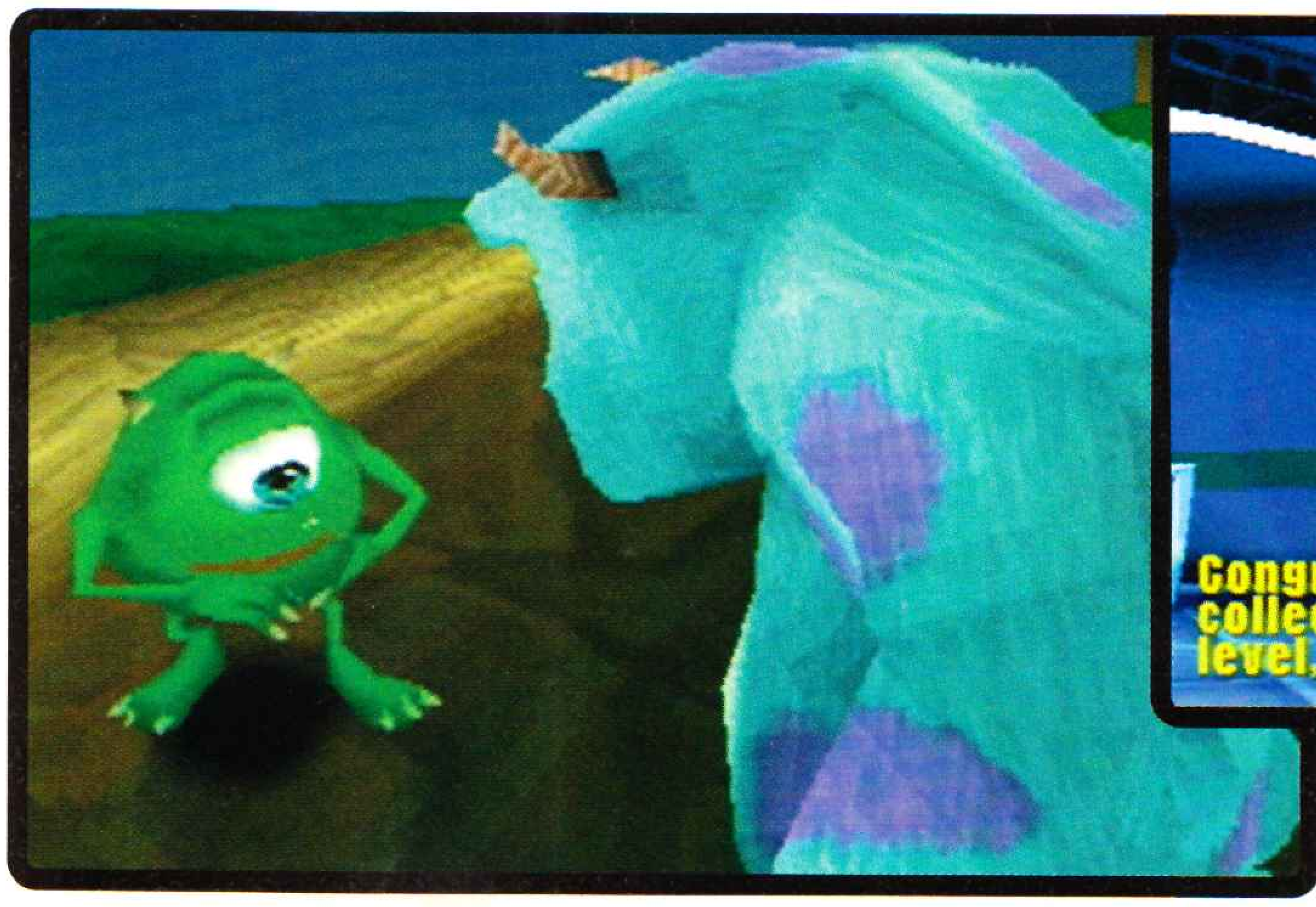
Ano, je to trochu opožděné, ale jsme přesvědčeni, že to za to čekání stálo. Je to jedno z našich největších dem, obsahuje totiž tréninkovou misi a k ní ještě kompletní dva levely ze hry. Prostě toho tady je spousta, a tak si o hře budete moct udělat ten správný obrázek.

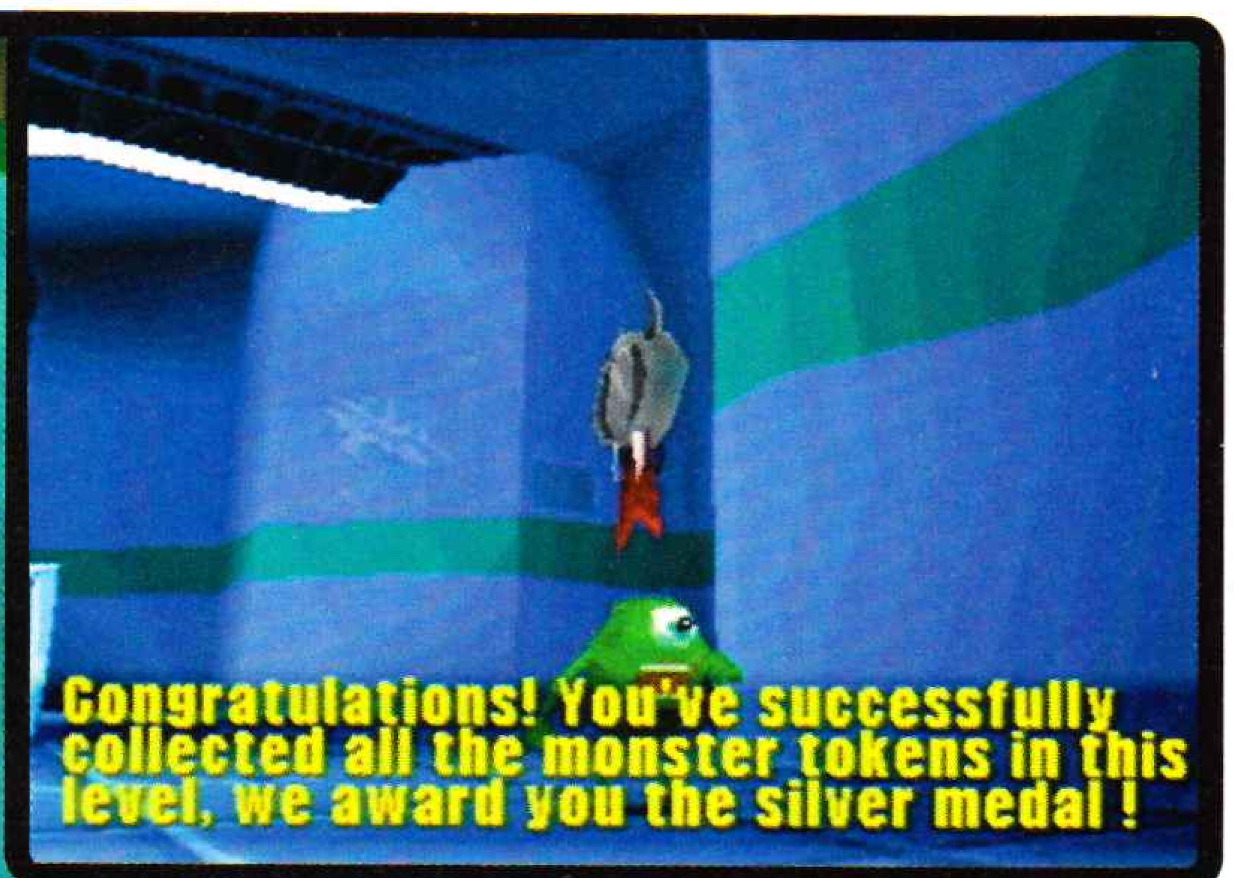
Můžete hrát v roli Mika nebo Sullyho, což jsou dva protagonisté filmu, a vaším úkolem je děsit Nervy (mechanické simulátory dětí rozeseté po Ostrově hrůzy neboli Scare Islandu) a sbírat Monster Tokens. Samo strašení je doslova hračka: prostě na ně naběhnete a jakmile budete mít nasbíráno dostatečně strašicího slizu, stiskněte ○ a začněte strašit. Pak postupujte podle vodítek na obrazovce a za chvilku budou malí haranti skákat a ječet, jako když je na nože berou.

Až se dostatečně s hrou seznámíte, vyzkoušejte náš úkol. Čekají vás odměny, ale budete muset prokázat své výtvarné schopnosti! •

OVLÁDÁNÍ

×	Výskok
□	Útok
○	Strašení
D-pad	Pohyb
× + □	Útok ve výskoku





Konečně medaile: Levely v tomto demu jsou včetně odemykatelných bonusů (například trampolína), takže můžete získat všechny medaile.



Píchnutí do zadku: Bacha na ty bestie! Některé stačí třísknout, na jiné musíte zaútočit ze vzduchu.





Udělejte pózu: Šok z Nerva, který je nablízku. Sully vypnul hrudník, napřáhl se a jde po něm. Tyhle věci se fakt ve škole nenaučíte.

ZÓNA PROZRAZENÍ

NENÍ TO ZROVNA NEJTĚŽŠÍ HRA, ALE PŘESTO, KDYBY NÁHODOU, NABÍZÍME VÁM PÁR VODÍTEK...



UZLÍČEK NERVŮ

Tohle je Nerv. Celá hra stojí na tom, že tyto potvory musíte děsit. Ale nepředstavujte si, že hned naběhnete na nějakého Nerva a on se z toho... víte co. Kdepak, nejdřív musíte nasbírat dostatečný objem strašicího slizu. Když strachoměr (je na kraji obrazovky) dosáhne příslušné barvy, víte, že na to můžete jít.



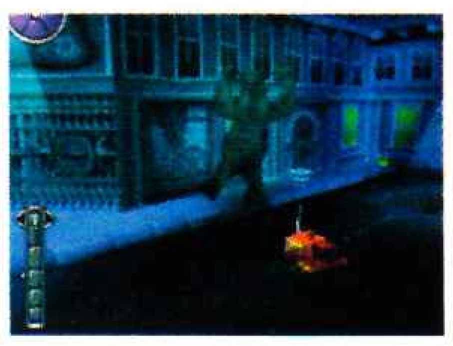
PŘED SKOKEM SE ROZHLÉDNĚTE

Stiskem L2 a R2 aktivujete režim první osoby. To je užitečné zejména tehdy, když nevidíte, kam přesně dál skočit. Když tyto dvě klávesy stisknete současně jen krátce, narovná se tím pohled kamery, jež vám nabídne pohled přesně zpoza strašidla. Šikovné.



MONSTER TOKENS

V plné verzi hry lze tyto věcičky sbírat, abyste v každém levelu získali stříbrnou medaili. Můžou být skryté doslova všude. Mějte proto oči na stopkách a nenechte ani jedno jediné místečko bez povšimnutí. Trampolíny jsou v demu už odemčené, takže se dostanete všude.



ÚTOKY

Jak Mike, tak Sully mají proti nepřátelům k dispozici širokou škálu útoků. Ten úplně nejzákladnější provedete stisknutím ◎ - to je jednoduchý statický útok. Dále Sully může mrskat ocasem a Mike se zase dokáže sbalit do kuličky. Navíc když stisknete ⊗ a potom ◎, můžete provádět řadu vzdušných útoků.

Šikovné tipy

Strach nikdy nevypadal tak dobře...





1. CVIČIŠTĚ VE MĚSTĚ

Tento level je rozdělen na dvě zvláštní oblasti - pouliční level a střechy. Chcete-li se dostat na střechy (přes knihkupectví), musíte vyděsit nějaké Nervy, a pak se poohlédnout po autíčkách na vysílačku. Ty je třeba zlikvidovat, ale nejdříve musíte vyřídit ty vysílačky, jinak nemáte proti autům šanci.

2. CVIČIŠTĚ V POUŠTI

Zde nabízíme level Oáza, který obsahuje pár velmi povedených hádanek. Těmi prvními jsou destičky poblíž břehu, kde do levelu vstoupíte. Musíte skočit na tlačítko, které je nejblíže k vám, a pak se řídit sekvencí, jež je na obrazovce - tak získáte přístup k Nervům.

TOP TIP **SKRYTÝ POKLAD:** Do všeho, co vykukuje ze země, kopněte nebo bouchněte. Může tam být schovaný hrnec se strašicím slizem.

Vyhrajte to!

Do našich joypadem pokřivených pařátů se dostala tahle nádhera - sada příšer z filmu. Nakreslete vlastní příšeru a ta, která nás vyděsí nejvíc, vyhraje. Odměnou budou hračky plus disk s hrou.



PSM VÝZVA Monstrózní úkol

Získali jste medaili? Tohle je přesně ten obrázek, který od vás potřebujeme.



● ÚKOL

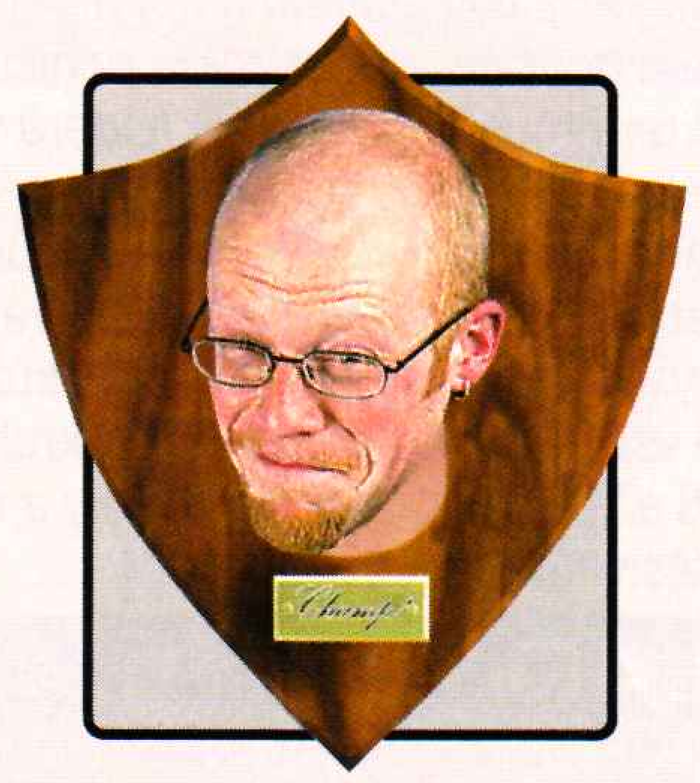
První část je snadná - musíte nám ukázat, že jste získali bronzovou a stříbrnou medaili v obou úrovních dema (mimo Orientační level). Potom si sami vymyslete a nakreslete nějaké strašidlo - ale aby bylo co nejstrašidelnější!

● DŮKAZ

Při vstupu do městského a pouštního cvičiště se na obrazovce objeví zřetelně napsané výsledky - ty v obou případech vyfoťte. A vedle toho nám pošlete malbu nebo kresbu svého strašidla.

● CENA

Vítěz získá sadu mluvících figurek *Monsters, Inc* a disk s hrou.



PSM ŠAMPIÓN

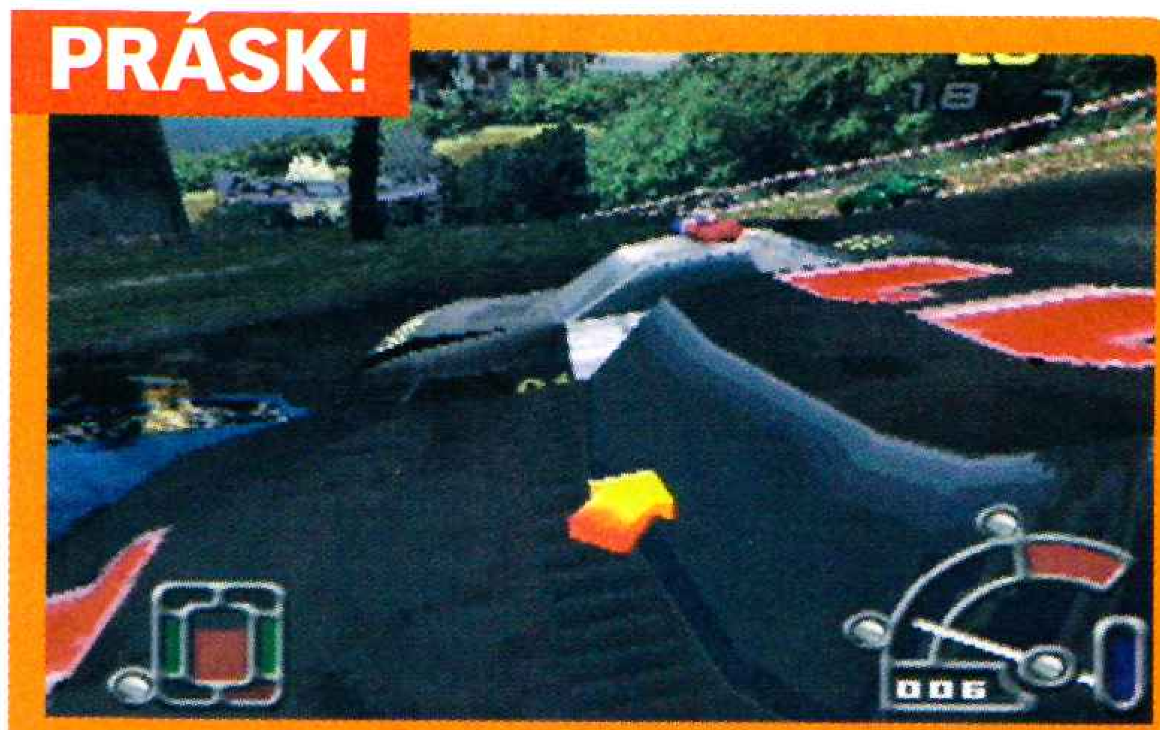
Neohrožený Al Bickham dohrál toto demo s nervy z hliníku. Ale neumí malovat, takže má smolíka.

BUM!



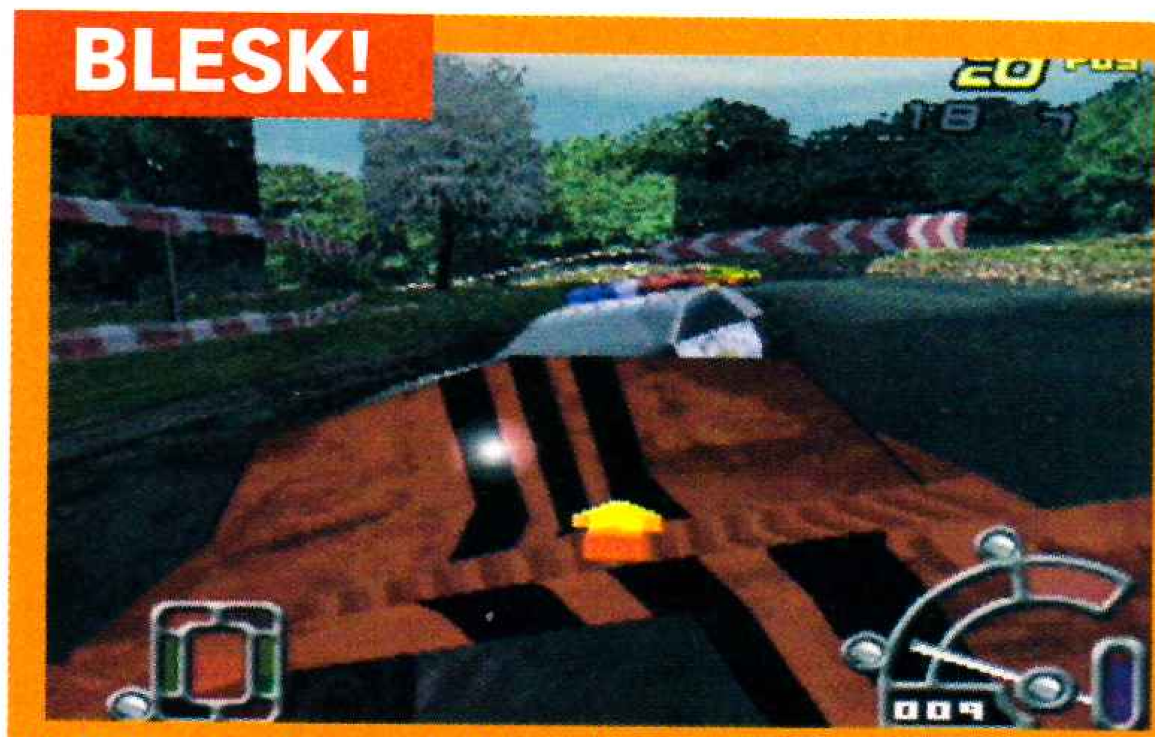
Čumákem do skla: **Pokud se dostanete do karambolu a blbě zatočíte, rozbijete si ciferník o palubní desku.**

PRÁSK!



Jeden po druhém: **Hezky jim to spočítejte. Srovnejte si je před sebou a pak jim ukažte, co proto.**

BLESK!



Vyčistěte to: **Nebo zařaďte zpátečku, auto otočte a napalte to čelně do svých pronásledovatelů.**

HRAJTE! **„Více zprohýbaný kov než CD v mikrovlnce.“**

Oficiální Klasika

Destruction Derby Raw

FAKTA ŽÁNR **ZÁVODNÍ ARKÁDA** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **SONY** • PSM SKÓRE **8/10, *PSM28*** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **31 OKRUHŮ, 24 AUT**

Vstupte

TAKHLE DĚSIVOU JÍZDU JSTE JEŠTĚ NEZAŽILI

Řízení je příšerné, auto se chová naprosto nerealisticky a vaši rivalové jezdí jako totální cvoci. Ale přesto má tahle hra něco do sebe! Pokud jste *Destruction Derby Raw* dosud nikdy nehráli, tak vězte, že se jedná o automobilový simulátor, který je naprosto odlišný od všech ostatních. V hlavním závodním režimu se vyhráváním závodů dostanete pouze na určitý stupeň. K tomu dalšímu, včetně skrytých okruhů, se dostanete jen tak, že totálně zrušíte káry svých rivalů.

A to není všechno. Je zde detailní ukazatel poškození vozu, takže musíte usilovat o to, aby vaši soupeři vycházeli z karambolů hůř než vy. Jinými slovy, není to jen o nějakém bezhlavém bourání, ale naprosto pohlcující hra, při které musíte přemýšlet a která vám vydrží celé věky.

Toto demo o třech levelech vám nabídne dosti materiálu, abyste si automobilové šílenství vyzkoušeli detailně na vlastní kůži. Je tu úplně všechno - od pravidelných kruhových tratí až po skoky, skryté zkratky a naprosto děsivé kolize. •

OVLÁDÁNÍ

⊗	Plyn
◎	Zpátečka
⊡	Brzda
L1	Změnit úhel pohledu
L2	Siréna
R1	Pohled zpět
R2	Ruční brzda





Drsná otočka: **Tato hra je založena na jednoduchém ovládání, jež vám umožňuje auto různě otáčet a rvát se o místo v poli. Je to fakt sranda.**



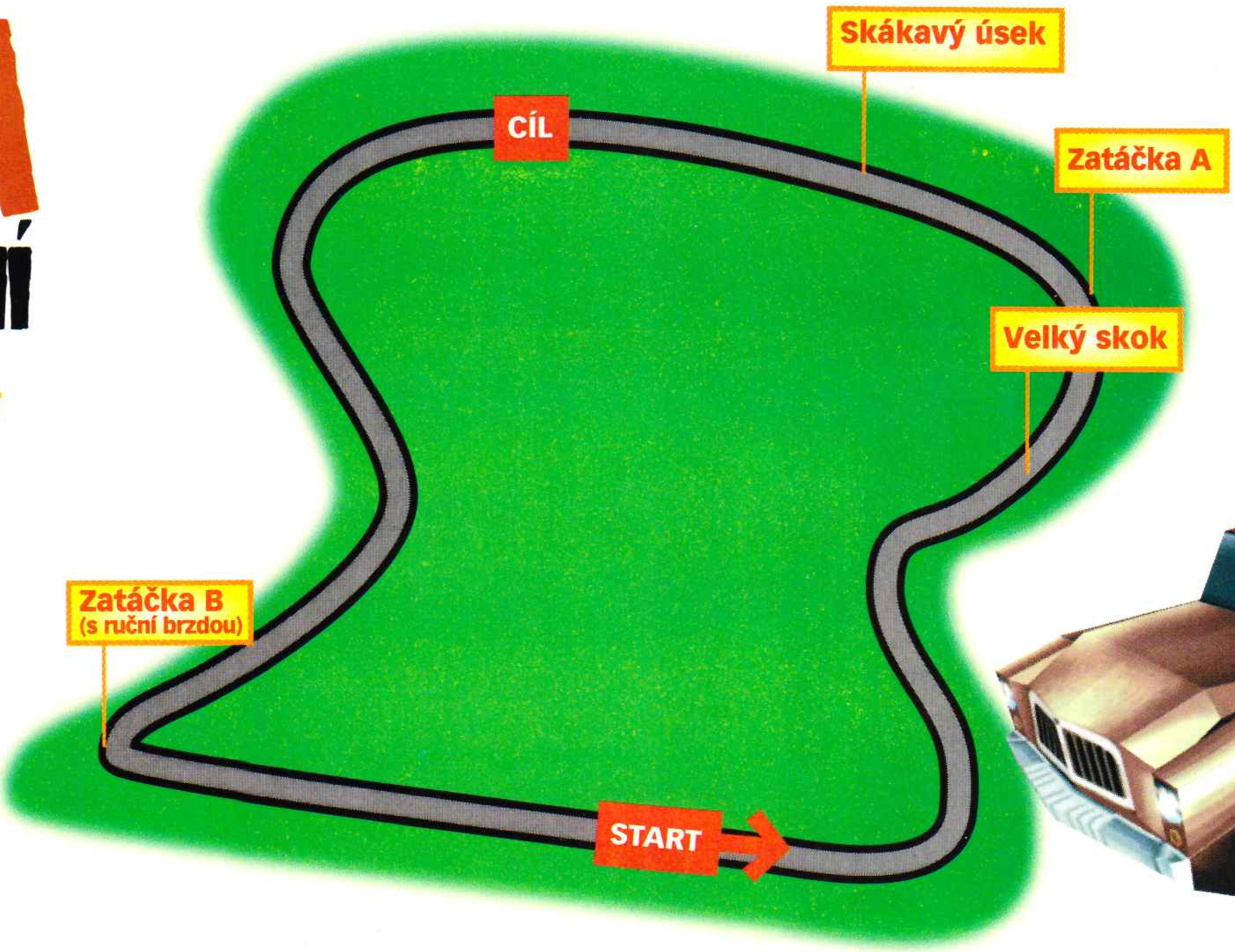


Otočka na ručku: **Pokud se rozhodnete nepoužívat ruční brzdu, budou se vám zatáčky projíždět neuvěřitelně těžce. Většinou totiž auto rozmlátíte o zeď.**

ZÓNA PROZRAZENÍ

AŤ UŽ BUDETE DĚLAT COKOLI, HLAVNĚ TO NENAPALTE DO ZDI.

Pokud chcete dosáhnout alespoň trochu slušného skóre, budete se muset udržet na trati a dohlédnout na to, aby veškeré škody na vašem autě pocházely z nárazů do soupeřů a nikoli do bariér.





TOP TIP
COUVAČKA
Až budete mít pořádně rozmlácenou přední kapotu, jednoduše stiskněte ◎, a vší silou nacouvejte do auta přímo za vámi. Je to fakt strašlivé maso!



Ne! Moje hlava! Když z trati takto vyletíte, je po vás. Ale bariéra by vás tam měla zas vrátit.



SKÁKAVÁ JÍZDA
Dusit soupeře v téhle sekci může být pěkně nebezpečné, protože jeden jediný špatný dopad vás může poslat okamžitě do zdi. Proto počítejte s pořádně pernou jízdou.



ZATÁČKA A
Tuhle zatáčku najíždějte hodně zprava, kopec vaše auto zpomalí. Nemusíte tu brzdit, to byste se akorát zastavili. Stačí, když na chvilku sundáte nohu z plynu.



VELKÝ SKOK
Najíždějte zhruba z poloviny stoupání a těsně před odrazem zahněte prudce doleva. Přední kapota vašeho auta se tím natočí a vy přistanete přímo uprostřed dráhy. Pak opět převezměte nad vozem kontrolu a upalujte pryč.



ZATÁČKA B
Ostrá zatáčka, kterou lze projíždět jen s ruční brzdou. Snažte se mít pevné nervy, nezpomalujte a pak tvrdě zmáčkněte ◎, abyste bourák kolem rohu obtočili. Pravým bokem trochu tuknete do zdi, ale to by vám nemělo způsobit moc škody.

PSM VÝZVA
Hrajte demo, zlikvidujte šampióna...



Takhle ne: Náraz do zdi je stejně bolestivý jako do soupeřů.

● ÚKOL
Jednoduchý - pokuste se získat co nejvíce bodů v levelu Axehead, a to s jakýmkoli autem. Jen mějte na paměti, že demo končí těsně po velkém skoku před nájezdem do posledního kola.

● DŮKAZ
Stačí vyfotit obrazovku, ale pokud chcete, můžete poslat i video.

● CENA
Předměty spojené s pařením her, včetně disku s hrou.



PSM ŠAMPIÓN
Nejpodivínštější a nejošklivější herní novinář udělal 2.620 bodů. Trumfněte ho!

DOBŘÍ!



Bezruký: Ale ne bezmocný. Náš hrdina Rayman může svými energií nabitými útoky zasáhnout i z dálky.

ZLÍ!



Oči jak ocel: Kapitán Razorbeard, vůdce pirátů, je pěkný hnusák a nezastaví se před ničím, aby Raymana zastavil.

BLBÍ!



Jako loutky: Razorbeardovi piráti plní jeho rozkazy do písmene. Často naprosto slepě, pitomci.

HRAJTE! **„Nemá nohy ani ruce, ale sranda s ním je. Teď nám všem ukáže, jak na to."**

Oficiální Klasika

Rayman 2

FAKTA ŽÁNR **PLOŠINOVKA** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **UBISOFT** ● PSM SKÓRE **8/10, *PSM30*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **ROZSÁHLÉ MULTIÚROVŇOVÉ LEVELY**

Vstupte

VLEČE SE PRYČ

Starý šprýmař Rayman na nás svým protipirátským blbnutím udělal dojem už v PSM30 (8/10) - i přes trochu nešikovné ovládání nám *Rayman 2 The Great Escape* nabídl skvělou plošinovkovou akci. A tak jsme si říkali, že když je těsně před vydáním *Rayman Rush* (více na straně 20), možná by nebylo od věci se znovu podívat na jeho poslední dobrodružství.

V tomto demu se s milým Raymanem podíváte do tropických močálů, kde jej pronásleduje jedna z válečných lodí kapitána Razorbearda. A že si tady máknete, na to se můžete spolehnout! Nestabilní plošiny, po krvi lačnící piráti, narafičené bomby - a to jen tak namátkou. Naštěstí máte k dispozici několik svých skvělých schopností: stačí dvakrát stisknout ⊗ a z Raymana, mávajícího ušima, se rázem stane helikoptéra. Taky dokáže protivníky zasypat energetickými koulemi - ty jsou nezbytnou obranou proti otravným řízeným střelám. Takže jděte do toho, splňte náš úkol a těšte se na ceny. ●

OVLÁDÁNÍ

L2	Chůze
R2	Míření
R1/L1	Kamera
△	Zobrazení informací
□	Střílení
⊗	Výskok (dvojím stiskem z uší helikoptéra)





Bombastické: Pokud odpálíte Razorbeardovy bomby moc pozdě, explodují vám přímo do obličeje a vysají vám obrovské množství energie. Asi nejlepší je proto vypořádat se s nimi z dálky.







Hustý porost: Musíte mít oči jak ostříž, protože cestu zakrývá hustý podrost. A jak asi Rayman poleze po žebříku, když nemá nohy?

Šikovné tipy

Pozor na tyto ošemetné oblasti





PLOVOUCÍ PLOŠINY

Plovoucí kruhové plošiny jsou skvělé. Ale taky nebezpečné, protože se na nich stáváte terčem útoků. Jakmile se před vámi něco objeví (ať už to je bomba apod.), vzpomeňte si na automatické míření stiskem R2. Postavte se k nepříteli čelem, podržte tlačítko stisknuté a spusťte palbu - za chvíli je odděláte.

ZASTŘELEN V NOCI

Člověka nic nedokáže naštvat víc než to, když dojde na konec levelu, z poslední části mostu chce přeskočit na pevnou zem a ve skoku je sestřelen do vody posledním pirátem. Proto k východu neběhejte, nýbrž se hezky postavte ke konci mostu a otravného protivníka zlikvidujte hezky z dálky.





VYPÍNAČ JAKO TERČ

Na začátku mostu zjistíte, že od horní plošiny je to k prvnímu chodníčku docela daleko a že se přes tuto propast jednoduše skokem nepřenesete. Nicméně když se podíváte napravo, uvidíte vedle sebe vypínač. Na ten vystřelte a přímo před vás spadne prodloužená část mostu, po které se dostanete blíže k okraji, odkud teprve můžete skočit.

DOCELA HEZKÝ KOMÍNEK

Ty malé zlaté lesknoucí se věci, které vidíte všude kolem sebe, se nazývají Golden Lums neboli Zlaté komínky. Ty jsou zde proto, abyste je sbírali - v plné verzi hry je to jedním z vašich úkolů.V demu sice žádnému konkrétnímu účelu neslouží, ale aspoň uvidíte, o čem hra vlastně je. Ty červené jsou ale jiné - ty vám zvyšují zdraví.

ZÓNA PROZRAZENÍ

JE OBRATNÝ, VYŠPLHÁ NA KDEJAKOU ZEĎ, DOKÁŽE PLACHTIT POMOCÍ UŠÍ. ALE DOKÁŽE SNÍST PIROŽEK?



POUŽÍVEJTE OČI

Když budete stát tváří v tvář nepříteli, podržte stisknuté R2 a pohybujte se do stran. Tak budete mít oči upřené na protivníka a zároveň se budete uhýbat před jeho palbou. Tito pirátští nýmandi nejsou žádná esa, ale střílet umějí - takže si na ně dejte dobrý pozor.

TOP TIP

Skočte dřív, než se rozhlédnete: pokud před sebou máte velký skok, nepřecházejte hned do „vrtulníkového" režimu. Dostanete se totiž dál, pokud uši aktivujete až ve vzduchu, konkrétně až Rayman bude na vrcholu svého skoku.



BOMBASTICKÉ

Jsou okamžiky, kdy máte loď v patách neustále. Zůstaňte v klidu, nehýbejte se a použijte zaměřování stisknutím R2. Tak vyšlete na loď salvu střel a bomby v pohodě odpálíte.



VRATKÉ MOSTY

Dávejte taky pozor, až poběžíte přes mosty - některé z nich jsou nestabilní. Viklají se vám pod nohama, ale trvá jim dost dlouho, než se úplně zřítí. A když se začnou hroutit, jednoduše vyskočte, aktivujte své vrtulníkové uši a v pohodě přelette na další plošinu.



ODPALTE PRSTENEC

Tady možná chvíli budete přemýšlet nad tím, co dělat - stojíte totiž před průrvou, kterou ani při nejlepší vůli nepřeskočíte. Ale podívejte se nahoru: ve vzduchu uvidíte jasně zářivý modrý prstenec. Na ten vystřelte (pokud Raymana nastavíte správným směrem, zamíří automaticky) a on po zásahu aktivuje něco jako lano na bungee jumping.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, vypráskejte šampióna...



Poslední gauner: Běžte rychle do té jeskyně a demo dohrajte.

ÚKOL

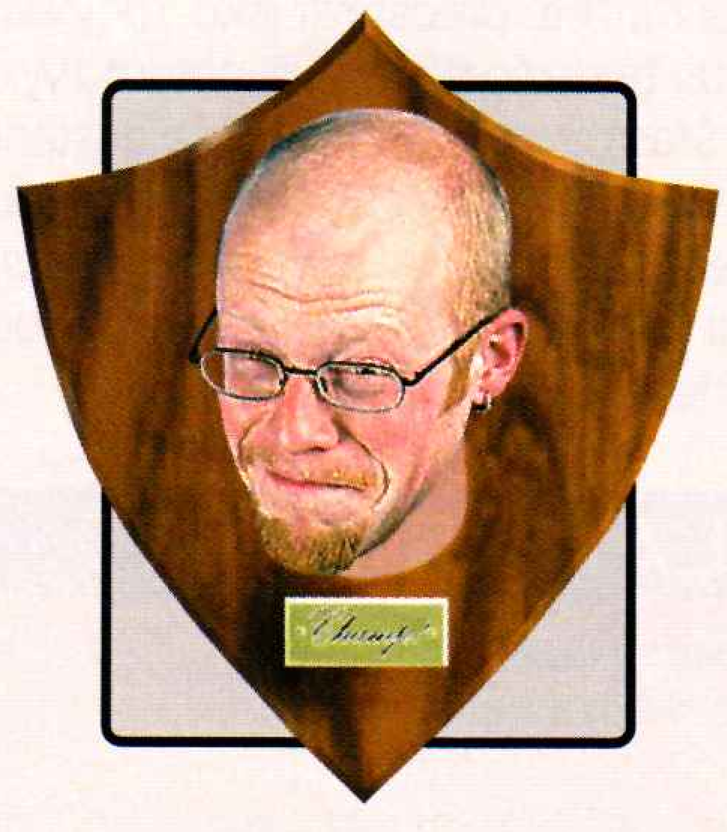
Chceme po vás, abyste levelem prolétli v co nejrychlejším čase. Nestarejte se o sbírání věcí, prostě se co nejrychleji dostaňte od startu k cíli. Nejrychlejší Rayman vyhrává.

DŮKAZ

Připojte svou PlayStation k videu a celý svůj běh nahrajte. Získanou videokazetu nám zašlete (více detailů o tom, jak postupovat, se dozvíte na straně 86).

CENA

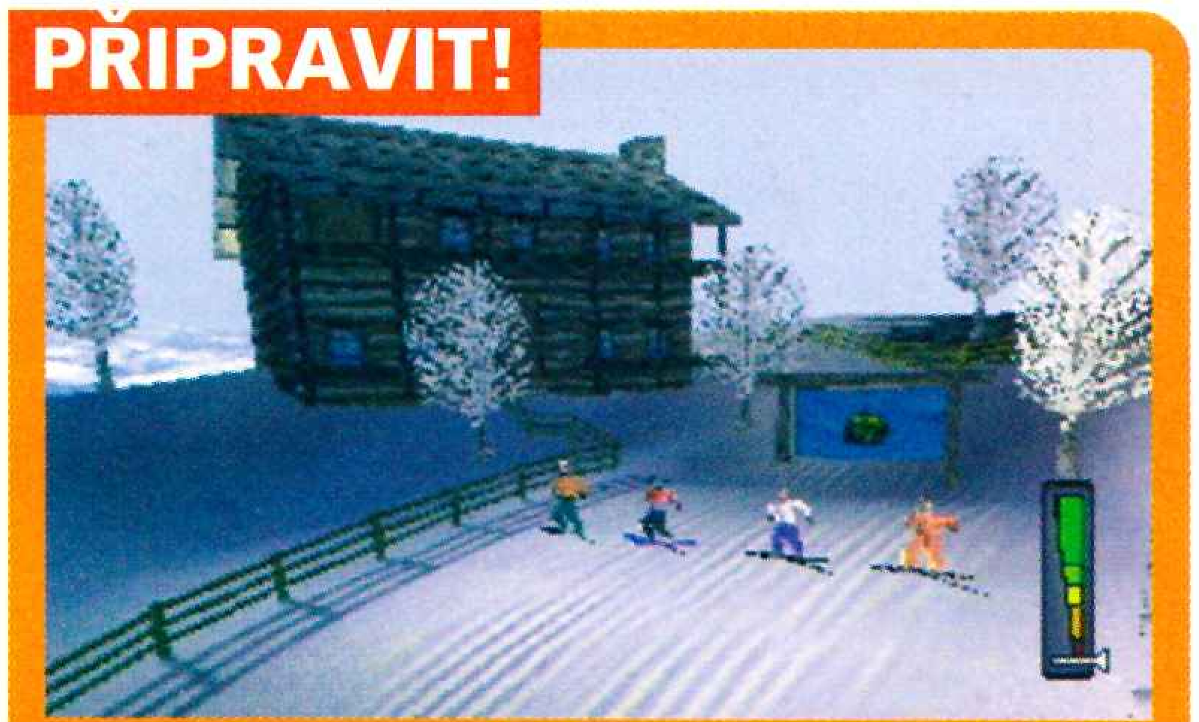
Za odměnu vám pošleme *Rayman Rush* hned, jak vyjde, a taky pár raymanovských suvenýrů z naší redakční bedny.



PSM ŠAMPIÓN

Al Bickham prolétl level za 2 minuty 22 sekund.

PŘIPRAVIT!



Po startu: **Dávejte pozor hned na startu, soupeři vás budou chtít vyvést z míry strkáním.**

KE STARTU!



Hezky pomalu: **V tomto našem úkolu nás nezajímá rychlost, tak si dejte na čas a dělejte co nejvíce triků.**

TEĎ!



Bílý matroš: **Schválně, svedete něco podobného jako machr Valenta?**

HRAJTE! **„Nové demo toho nejhezčího a nejpromakanějšího snowboardového simulátoru."**

Coolboarders 4

PSM EXKLUZIVNĚ!

FAKTA ŽÁNR **SNOWBOARD** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **SONY** • PSM SKÓRE **7/10, *PSM24*** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **30 TRATÍ, 16 PROFI ZÁVODNÍKŮ**

HRAJTE!

ICE, ICE BABY

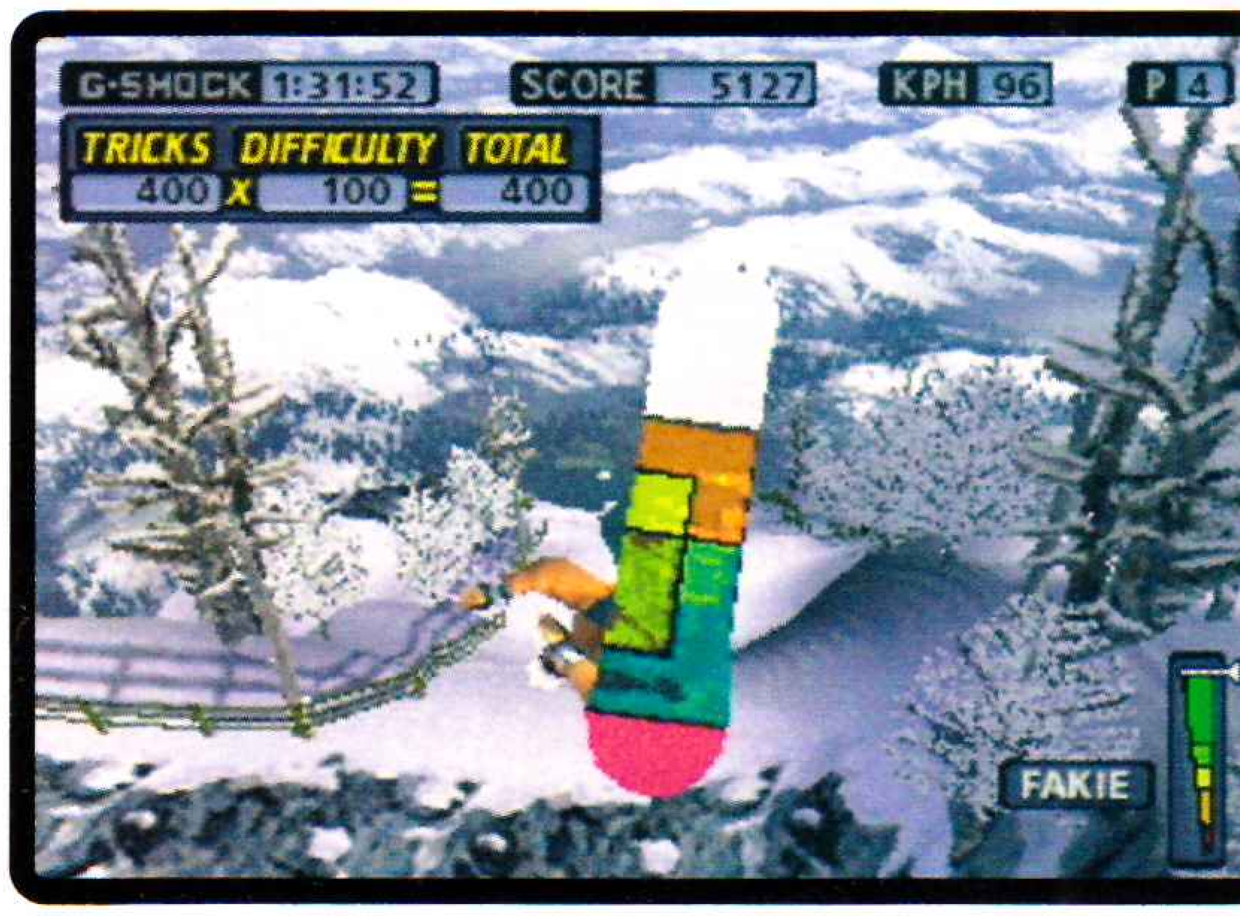
Nelákají vás vyhlídky na to, jak sjíždíte svahy v plandavých kalhotách a na čajovém podnosu vaší maminky? Pak se hezky usaďte do pohodlné sedačky a vydejte se s námi řádit na sjezdovky v kanadském Vermontu. Čeká vás opravdový snowboardový nářez. Tohle dosud nevydané demo jsme vysvobodili z kobek věznice jménem Sony, abychom oslavili jednak vydání *CB4* v platinové řadě a druhak to, jaká je to dokonalá pecka.

Váš úkol je poměrně prostý: během jedné jízdy nasbírat co nejvíce bodů. Můžete vybírat z repertoáru asi desítky komb a triků, ovšem pokud jste *Coolboarders* v životě nehráli, bude to chtít trochu praxe, než to dostanete do ruky. Hru si můžete představit jako *Tony Hawka* na sněhu - bude se vám na ni potom zvykat rychleji. Šťastný vítěz naší soutěže dostane periferii Game Board (speciálně navrženou pro snowboardové hry) a disk s *Coolboarders 4*, abyste si na vlastní kůži vyzkoušeli, zda dokážete být lepší než Shaun Palmer. •

OVLÁDÁNÍ

- ⊗ + D-pad **Grabové triky**
- ◎ + D-pad **Flipové triky**
- △ **Klouzavé triky**
- ⊗ **Skok** (čím déle stisknete, tím větší odraz)
- START **Pauza**
- L1 **Úder levou rukou**
- R1 **Úder pravou rukou**
- L2 **Brzda nebo otočka ve vzduchu**
- R2 **Změna postoje nebo otočka ve vzduchu**





Hladké přistání: **Pro velké triky potřebujete pořádnou výšku, jinak si zlámete vaz.**

Coolboarding: **Zda za jízdu získáte slušné ohodnocení, závisí na tom, jak dobře kombinujete triky a jak hezky při tom vypadáte. Samozřejmě taky na náročnosti, takže pokud děláte jedno salto za druhým, je jasné, že s prázdnou neodejdete. Máte-li problémy, podívejte se na seznam triků.**





ZÓNA PROZRAZENÍ

POKUD VÁM SJEZDOVKY PŘIJDOU MOC STRMÉ, NABÍZÍME PÁR RAD



ZÁKLADY

Nejdřív se musíte naučit, jak se dostat do potřebné výšky ve vzduchu. Stiskněte a podržte ⊗. Pak čekejte, až se vám naplní ukazatel síly v pravém dolním rohu. Potom tlačítko pusťte a vyskočte do vzduchu. To dělejte i při skoku z převisu, protože tak získáte větší čas na obtížné triky.



DVOJITÉ A TROJITÉ

Jakmile zvládnete základní triky (jejich kompletní seznam vidíte v rámečku vedle), můžete usilovat o tučný bodový zisk z dvojitých a trojitých triků. Nejprve musíte nabrat dostatečnou výšku, nejlépe z hrany útesu, potom už jde jen o to zmáčknout tlačítko včas, abyste trik udělali dvakrát či třikrát.



UKAŽTE RAMENA

Pokud vás soupeři během jízdy obtěžují, je třeba je záhy vykázat do patřičných mezí, a to tak, že až pojedou kolem vás, normálně jim ji natáhnete. Stačí stisknout R1 nebo L1, až budou dostatečně blízko, a třeba se vám je podaří sestřelit k zemi.



TRIKY A CVIKY

Jsou zde desítky různých triků a pokud se vám je podaří nějak propojit, budete totálně vysmátí. I u kombinací potřebujete pořádnou výšku, ale rychlý sled komb vám brzy přinese sladkou odměnu. Když uprostřed triku ťuknete na R2 nebo L2, otočka vám bodový zisk ještě zvýší.

Šikovné tipy

Zde je krátký přehled všech dostupných triků.

ZÁKLADNÍ GRABY

Tail grab: ↓ + ⊗
Sad air: ↑ + ⊗
Indy: ← + ⊗
Backside: → + ⊗
Mute grab: ↖ + ⊗
Melancholy: ↗ + ⊗
Stalefish: ↙ + ⊗
Lien air: ↘ + ⊗

NÁROČNĚJŠÍ GRABY

Tailshift: ↓ + ⊗ (držet) + □
Stiffy: ↑ + ⊗ (držet) + □
Indy nosebone: ← + ⊗ (držet) + □
Method: → + ⊗ (držet) + □
Japan air: ↖ + ⊗ (držet) + □
Method melon: ↗ + ⊗ (držet) + □
Stalefish tweak: ↙ + ⊗ (držet) + □
Crossbone: ↘ + ⊗ (držet) + □

FLIPY

Backside shifty: ← + ○
Frontside shifty: → + ○
Back flip: ↑ + ○
Front flip: ↓ + ○

SLIDY

Nose slide: ↑ + △
Railslide: △





Amatér: Začínejte s jednoduchými triky.



Přitlačte: Otočkami se vám zvýší skóre.



Expert: Teď už své schopnosti můžete jen doladovat.

TOP TIP

RESTART: Pokud nejste na konci jízdy se svým skóre spokojeni, pak hru pauzněte a restartujte. Nebudete muset celé demo pouštět znovu.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, zmrazte šampióna!



Mrazivá hra: Dokážete trumfnout naše skóre 7350 bodů?

ÚKOL

Řekli jsme si, že dojet první není tak důležité jako to, jak na sjezdovce vypadáte, takže vítězství získá ten, kdo bude mít nejvyšší skóre za triky. Prostě se snažte nasbírat co nejvíc bodů.

DŮKAZ

Pošlete nám fotografii, na které bude jasně vidět vaše celkové skóre. Instrukce, jak to provést, najdete na straně 86.

CENA

Kdo nasbírá nejvyšší skóre, ten od nás dostanete periferii Proplay Game Board a disk s hrou *Coolboarders 4*, která nyní vychází v platinové řadě.



PSM ŠAMPIÓN

Nick Ellis dosáhl úžasného skóre 6539. Že to nic není? Ukažte mu to!

HRAJTE! **„Normální hry vás už neberou? Tak zkuste *Rollcage*, to je fakt nářez."**

Rollcage

Oficiální Klasika

FAKTA ŽÁNR **FUTURISTICKÉ ZÁVODY** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **PSYGNOSIS** • PSM SKÓRE **9/10, *PSM12*** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **11 TRATÍ, ŠÍLENÝ REŽIM PRO DVA HRÁČE**

Vstupte

VERTIKÁLNÍ SPORTY

Proč jezdit po silnici, když stejně tak dobře můžete narážet do zdí, ne? Tohle je otázka, kterou si klade *Rollcage*, respektive kterou nám položila v PSM12. Nedávno jsme na tuhle hru znovu narazili a říkali jsme si, že je to taková zábava, že je škoda toho nevyužít. A tak vám demo předkládáme již podruhé.

Rollcage je jednou z vůbec nejrychlejších závodních her, které existují. Směle se v tomto ohledu řadí vedle *Wipeoutu,* byť třeba nevypadá tak dobře, a v každém případě se u ní skvěle pobavíte. Například pokud zrovna svištíte tunelem, můžete si najet na zeď a své soupeře předjet dokonce i po stropě, kudy to většinou nečekají. Samozřejmě pokud do něčeho takového jdete, potřebujete pořádnou rychlost, jinak spadnete zpátky na zem - a vítězství je hned v nedohlednu.

Demoverze obsahuje obyčejnou jízdu na čas. My po vás ovšem chceme něco jiného, ale o tom se víc dozvíte níže. Počítejte ale s tím, že pokud chcete trumfnout šampióna, budete potřebovat pořádnou dávku vtipné kaše.

OVLÁDÁNÍ

⊗	Plyn
◎	Brzda
◎	Automatická korekce
△	Zpátečka
R1/L1	Zbraně
R2/L2	Kamera





Obloha je hranice: **Pokud vyletíte z rampy ven, vozítko se stane špatně ovladatelným.**





Bacha na brzdy: **Pokud chcete uspět, musíte udržovat vysokou rychlost. Brzdy proto používejte co nejméně. Namísto nich zkuste v ostrých zatáčkách brzdit motorem.**

ZÓNA PROZRAZENÍ

PÍSEK V OČÍCH



JEĎTE SPODNÍ CESTOU

Zhruba v polovině okruhu je část otevřené cesty s dvěma budovami po levé straně. Pokud se rozhodnete mezi nimi projet, získáte zrychlovač a seskočíte na pláž. Při jízdě po písku, který je poměrně rovný, můžete dosáhnout pekelně vysoké rychlosti. Hlavně se vyvarujte prudkých pohybů volantem, protože podklad pod koly není zrovna pevný. Jak to budete kalit, uvidíte před sebou zrychlovače, které je třeba projet, abyste se přiblížili rychlosti světla. Taky si hlídejte výjezd - úplně na konci pláže je cesta, na kterou byste se měli trefit.

PSM VÝZVA Hrajte demo, předjeďte šampióna...



Trable v tunelu: Nejlepší je vyjíždět z tunelu po silnici, a ne po zdech!

ÚKOL

Jak jsme už naznačili v Zóně prozrazení, chceme po vás, abyste trať projeli od začátku do konce a při tom přejeli přes pláž. Samozřejmě nejlepší čas vyhrává, takže koukejte pilně trénovat!

DŮKAZ

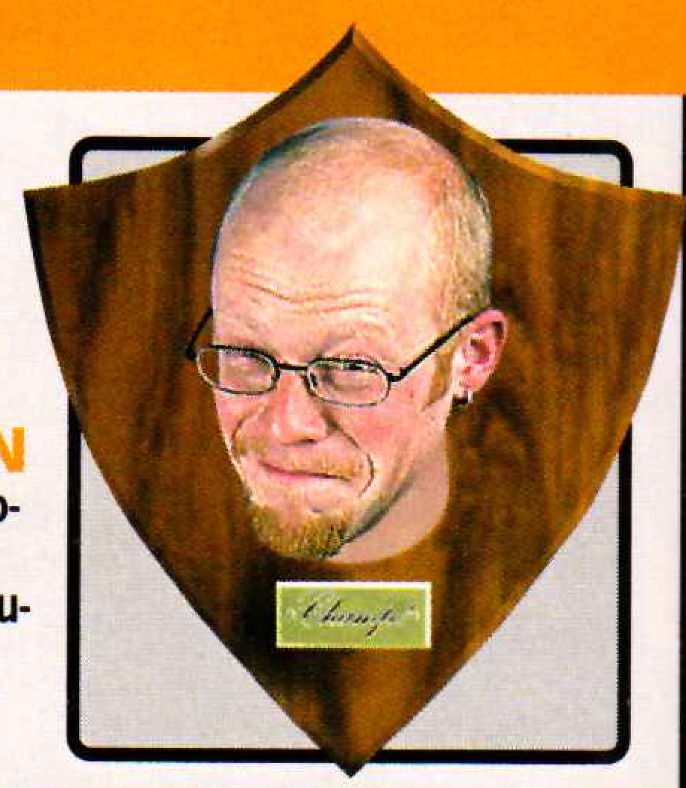
Připojte svou PlayStation k videu (podle pokynů na straně 86) a celou svou jízdu nahrajte.

CENA

Fantastická periferní řidítka Superbike Racer budou vaše. A taky samozřejmě nehynoucí sláva.

PSM ŠAMPIÓN

Al Bickham proletěl trať za úžasnou 1 minutu 30 sekund.



HRAJTE! **„Určitě vám z té jednoduché hratelnosti naskáčou vrásky na čele..."**

Vib Ribbon

FAKTA ŽÁNR **PUZZLE** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **SONY** ● PSM SKÓRE **8/10, *PSM30*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **POUŽÍVÁNÍ VAŠICH VLASTNÍCH HUDEBNÍCH CD**

TANEČNÍ KRÁLÍČEK

Tohle je Vibri, poněkud nešikovně nakreslený králíček, který je ale svým způsobem roztomilý a navíc si umí hrát se slovy. My jsme tu ovšem od toho, abychom se podívali, jak dokáže překonávat krajinu vytvořenou z hudby.

Pro ty z vás, kterým *Vib Ribbon* napoprvé unikl, dodáváme, že to je sice bizarní, leč hodně zajímavá hra. Je vlastně celkem jednoduchá - musíte jen Vibriho převádět přes překážky, přeskakovat je nebo podlézat, přičemž je geniální, že tyto překážky jsou tvořeny hudbou, jež hraje v přehrávači. V kompletní verzi hry můžete použít jakoukoliv hudbu, která se vám líbí!

Demo obsahuje jednu jedinou hratelnou úroveň, ale nenechte si v žádném případě ujít intro - bude se vám líbit a navíc je to sranda. ●

ZÓNA PROZRAZENÍ

BUĎTE TRPĚLIVÍ



ČTĚTE INSTRUKCE

Než se do demo levelu vůbec pustíte, doporučujeme vám, abyste věnovali pozornost intru - Vibri vám názorně předvede, co máte dělat a taky kdy. To vám hodně pomůže, neboť si tak osvojíte jednotlivá tlačítka - hra se ovládá mnohem snadněji, když jste to předtím viděli.

OVLÁDÁNÍ

↓	Vyhýbat se výškám/hloubkám
L1/L2	Šplhání po kvádrech
R1/R2	Překračování smyček
⊗	Skákání přes malé špičky

PSM VÝZVA

Hrajte demo, vyhoďte vše do povětří!

● ÚKOL

Nakreslete ve stylu *Vib Ribbonu* portrét svého nejoblíbenějšího nebo naopak nejméně oblíbeného člena naší redakce. Nejlepší/nejsrandovnější/nejděsivější obrázek bude štědře odměněn!

PSM ŠAMPIÓN

Al Bickham to zvládnul bez jediné chybičky.





Nákres: A čí je to vlastně čára?

● DŮKAZ

Nejdříve chceme důkaz, že jste hru hráli. Tak se vyfoťte před televizí... no, a potom začněte kreslit.

● CENA

Plná taška suvenýrů z naší redakční bedny. A taky samozřejmě hra zadarmo.

HRAJTE! **„Nejkontroverznější hra na světě!"**

Creatures

FAKTA ŽÁNR **CHOV PŘÍŠEREK** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **SWING** ● PSM SKÓRE **1/10, *PSM47*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **BONUSOVÉ HRY**

ROZHODNĚTE SE SAMI

Když se hra *Creatures* před několika měsíci objevila v naší recenzní rubrice, byli jsme nesmlouvaví a hru vyprovodili se strašným skóre (PSM47, 1/10). Některé z vás ovšem náš příkrý odsudek natolik popudil, že jste na to reagovali dost rozzuřeně.

A tak abychom ukázali, že máme smysl pro spravedlnost a objektivitu, rozhodli jsme se dát na disk i demo téhle hry. Teď se tedy můžete rozhodnout sami, zda jsme měli pravdu my, anebo naopak ti, kteří nám za naši kritiku spílali. Pozoruhodně rozsáhlé demo vám předvede, jak se starat o Norny, kterých je hra plná - musíte dohlížet na to, aby měli co jít a aby byli šťastní, k čemuž máte k dispozici malou postavičku jménem Scrubby.

A pokud budete mít na hru stejný názor jako my, pak si nalistujte stranu 46 v PSM48, kde se můžete pokochat pohledem na to, jak *Creatures* dostali co pro to. ●

ZÓNA PROZRAZENÍ

LÍHEŇ



PŘEVEJCOVÁNO

Nápad, na němž celá hra stojí, spočívá v tom, že musíte vychovat co nejvíce šťastných Nornů. Pokud ovšem chcete tyhle potvůrky vychovávat, musíte nejdřív najít vajíčka a ta potom vysedět. Začínáte s jedním vajíčkem, z něhož dostanete vlastního miniNorna. Další vejce jsou rozesetá po celé hře, a vy je musíte najít, abyste těch malých potvůrek měli co nejvíce.

OVLÁDÁNÍ

⊗	Odměna
△	Zvednout/pustit předměty
◎	Potrestání
SELECT	Přepínání mezi Norny
R1	Příkazy

PSM VÝZVA

Hrajte demo a rozbrečte šampióna.

● ÚKOL

Důležitou součástí hry je vychovávat Norny, ale můžete toho s nimi provádět mnohem víc. My po vás chceme, abyste svému Nornovi Adamovi způsobili co největší bolest, a to co nejrychleji.

PSM ŠAMPIÓN

Drsný sadista Keith ukázal, že trestat umí.





Pláč: Chceme, abyste působili bolest.

● DŮKAZ

Jakmile ukazatel dosáhne vrcholu, obrazovku vyfoťte, aby byl zřetelně vidět čas, a výsledek nám pošlete.

● CENA

Disk s hrou (pokud byste místo *Creatures* chtěli jinou, dejte nám vědět).

HRAJTE! **„Logická hra, jež si opět získala srdce celé naší redakce."**

Super Bub

FAKTA ŽÁNR **PUZZLE** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● PROGRAMÁTOR **ALEX HERBERT** ● PSM SKÓRE **NEHODNOCENO** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **TOHLE JE KOMPLETNÍ HRA!**

NEMŮŽEME PŘESTAT

Stále dostáváme dopisy, v nichž píšete o *Super Bubu*, ďábelském puzzle Alexe Herberta, které se na našem demo disku poprvé objevilo před dvěma lety. A vůbec nás to nepřekvapuje - i nás tahle hra vzala. Navzdory své jednoduché grafice i nápadu je *Super Bub* skutečný skvost - v poslední době jsme nehráli téměř nic jiného.

Takže, jak se to vlastně hraje? Dostanete řadu barevných koulí, vždy dvě najednou, a ty musíte umístit do svojí mřížky. Jednou za čas přijdou rotující koule, které zlikvidují všechny propojené, stejně zbarvené koule. Vy musíte postavit z kuliček velký blok a řetěz koulí odpálit na svého soupeře. Když budete koule stavět chytře, třeba se vám podaří dělat vícenásobné řetězce. Jsou zde rovněž koule několika barev, které odpalují koule všech barev, s nimiž přijdou do kontaktu. Prohráváte, pokud se vám koulemi zaplní celý prostor na obrazovce. Je to jednoduché, ale se silným strategickým nábojem a hlavně - totálně tomu propadnete.●

OVLÁDÁNÍ

⊗	Hod
◎	Roztočit koule
START + SELECT	Restart

ZÓNA PROZRAZENÍ

PROPOJTE JE VŠECHNY



ŘETĚZOVÝ GANG

Klíčem k úspěchu je umísťovat barvy tak aby byly propojeny, a potom je pomocí rotující koule odpálit na plochu vašeho soupeře. Tomu se celý prostor zaplní koulemi a on prohrává. Takže stavte řetězce jednotlivých barev hezky propleteně, abyste jich najednou odpálili co nejvíc.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, odpalte šampióna



PSM ŠAMPIÓN

Keith to zvládl pod čtyři minuty - je to frajer.

● **ÚKOL**

Chceme po vás, abyste vyhráli hru pro jednoho hráče (na jakémkoli nastavení) co nejrychleji.

Samé koule: Jen mu je tam pošlete!



● **DŮKAZ**

Bohužel tu nejsou žádné stopky, takže budete muset svůj výkon nahrát na video.

● **CENA**

Nová hra pro PS1 a další herní suvenýry. Vy se ale máte!

Příští měsíc

10 hratelných dem!

Metal Gear Solid



Jedna z nejlepších PlayStation her všech dob se vrátí na příštím demo disku! Špionážní akce v podání božského Solida Snakea skutečně patří mezi absolutní špičku - demo vás provede úvodem hry a je na co se těšit.

Broken Sword 2



Vůbec poprvé se setkáváte s demem na tuto prastarou adventure, která ovšem dodnes neztratila nic ze svého lesku! V roli amerického turisty George Stobbarta vyšetřujete případ ve Francii. A zapotíte se, to nám věřte!

C-12: Final Resistance



Tahle solidní akce právě vychází ve zlevněné Platinum edici, a tak se s ní znovu pochlubíme i na disku. Nečekejte však jen nudnou akci, občas se pěkně zapotíte i při řešení logických úkolů. Hodně štěstí!

2 Yaroze hry



Premiéra dvou plných her retro ražení - *Robot Ron* je klon *Asteroids*, *Yarozians* si zase vzal příklad z *Galaxians*. Obě hry sice mají jednoduchou grafiku, ale o to více potěší z hlediska hratelnosti!

PLUS! Time Crisis: Project Titan ● Sky Sports Football Quiz ● Pong ● 40 Winks ● góly měsíce ● downloady a mnohé další!

DAVID BECKHAM SOCCER



NEJFAMÓZNĚJŠÍ VÝSLEDEK



1. Bohumil Melichar
Brno

Výsledek: 5:1
Výsledek, který jsme po vás chtěli - totiž obrátit prohru 0:1 na výhru 5:1 - vás dokázalo splnit hodně (pokud jste tedy heslo „World Cup" neopsali od kamaráda). Mezi dalšími, kteří se naší soutěže zúčastnili, jsou například následující čtyři „fotbalisté":

2. Jan Daniel
3. Tomáš Friedl
4. Pavel Janák
5. Jan Minka

MUSIC 2000

NEJLEPŠÍ DJ

1. Jan Moravec
Praha

Vaše pokusy o proražení mezi DJské špičky jsme si poslechli se zájmem a leckdy i s údivem, co všechno se dá v *Music 2000* vytvořit. Po hodinách diskuzí a, proč to neříct, i hádek, jsme se nakonec rozhodli ocenit Honzovu skladbu „Moje PSX".

2. Albert Bánovský
3. Petra Melicharová
4. Radim Jindrák
5. Tomáš Buřinka

MAH JONGG

NEJRYCHLEJŠÍ UKLÍZEČ

1. Petra Melicharová
Pardubice

Čas: 2:45
Jestli si dobře vzpomínáte, nešlo v tomhle případě o uklízení s kýblem a smetákem, ale o uklízení mahjongovských kostiček z obrazovky. Za 2 minuty a 45 sekund se někteří naši redaktoři nestačili ve hře ani rozkoukat , natož odebrat nějakou kostičku.

2. Jirka Hruška	2:58
3. Milan Kocián	3:58
4. Michal Novák	4:22
5. Jiřina Veselá	4:22

WORMS WORLD PARTY

NEJLEPŠÍ ČAS

1. Michal Jareš
Benešov

Čas: 1: 11
Neuvěřitelné, co mohou dokázat dvě vteřiny. Ani se nenadějete a už máte místo prvního místa druhé, či naopak. V případě Michala to dopadlo pro něj příznivě, a tak se může těšit na svoji právoplatnou výhru v podobě hry zdarma.

2. Jiří Šiška	1:13
3. Radim Janča	1:20
4. Radek Brauner	1:24
5. Milan Šebrle	1:33

PARTY TIME WITH WINNIE THE POOH

NEJRYCHLEJŠÍ ČAS

1. Michal Jareš
Benešov

Čas: 23
Prolétnout vytyčenou dráhou motokárového simulátoru se pro vás ukázalo jako příliš snadný úkol - účastnila se vás hromada a časy byly skoro vždycky výtečné. Co ale naděláte, když Michal to prosvištěl jako blesk a nechal nás všechny za sebou.

2. Albert Bánovský	26
3. Jiří Karásek	30
4. Tomáš Holek	38
5. Martin Zelený	42

V-RALLY 2

NEJLEPŠÍ ŘIDIČ

1. Martin Walter
Písek

Čas: 1:45:12
Těžko říct, jak to Martin dokázal, ale faktem je, že jeho jízda byla naprosto brilantní a z výkonu anglického šampióna udělala jen odpolední projížďku po parku. A i když jste i vy ostatní byli dobří, znáte to - vítěz může být vždycky jen jeden.

2. Radek Brauner	1:46:23
3. Martin Vačkář	1:46:70
4. Vlastimil Pokorný	1:47:39
5. Miroslav Lukavecký	1: 47:75

NBA BASKETBALL 2000

NEJLEPŠÍ BASKETBALISTA

1. Jaroslav Holec
Opava

Košů: 47
My jsme vám to říkali - měli jste hrát s týmem Nicks. Jarda nás poslechl a podívejte se, kam to dotáhl. Na šampióna. Jeho 47 košů nemělo konkurenci, i když Tomáš mu s jeho 45 docela šlapal na paty. Šlapal, ale nedošlápl... takže snad příště.

2. Tomáš Béda	45
3. Vlastimil Metelka	39
4. Tomáš Holek	32
5. Michal Nová	30

Vyhrajte

10x Final Fantasy VI

Sony a Square vydávají skvělý titul pro fandy série *Final Fantasy*! Stařičký šestý díl je obohacen o nové animace a i když graficky ztrácí dech, hratelnost je více než aktuálně prvotřídní. Součástí balení je navíc hratelná demoverze *FF10* pro všechny majitele PS2 a za cenu 599 korun jde tedy o naprostou nezbytnost pro všechny milovníky RPG. My pro vás máme deset kousků této jedinečné hry!

Stačí, když správně zodpovíte tři rafinované otázky, nalepíte ústřižek z rohu stránky na korespondenční lístek a pošlete nám ho s heslem „Fantazie" do redakce nejpozději do konce dubna 2002. Adresa je: PlayStation Magazín, Omega Publishing, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7. Hodně štěstí!



Jak se jmenovala postava z *Final Fantasy VII*?
a) Loud
b) Proud
c) Cloud

Kolik dílů *FF* dosud vyšlo na PlayStation?
a) 3
b) 5
c) 9

V jakém roce vyšel první díl *Final Fantasy*?
a) 1987
b) 1991
c) 1993



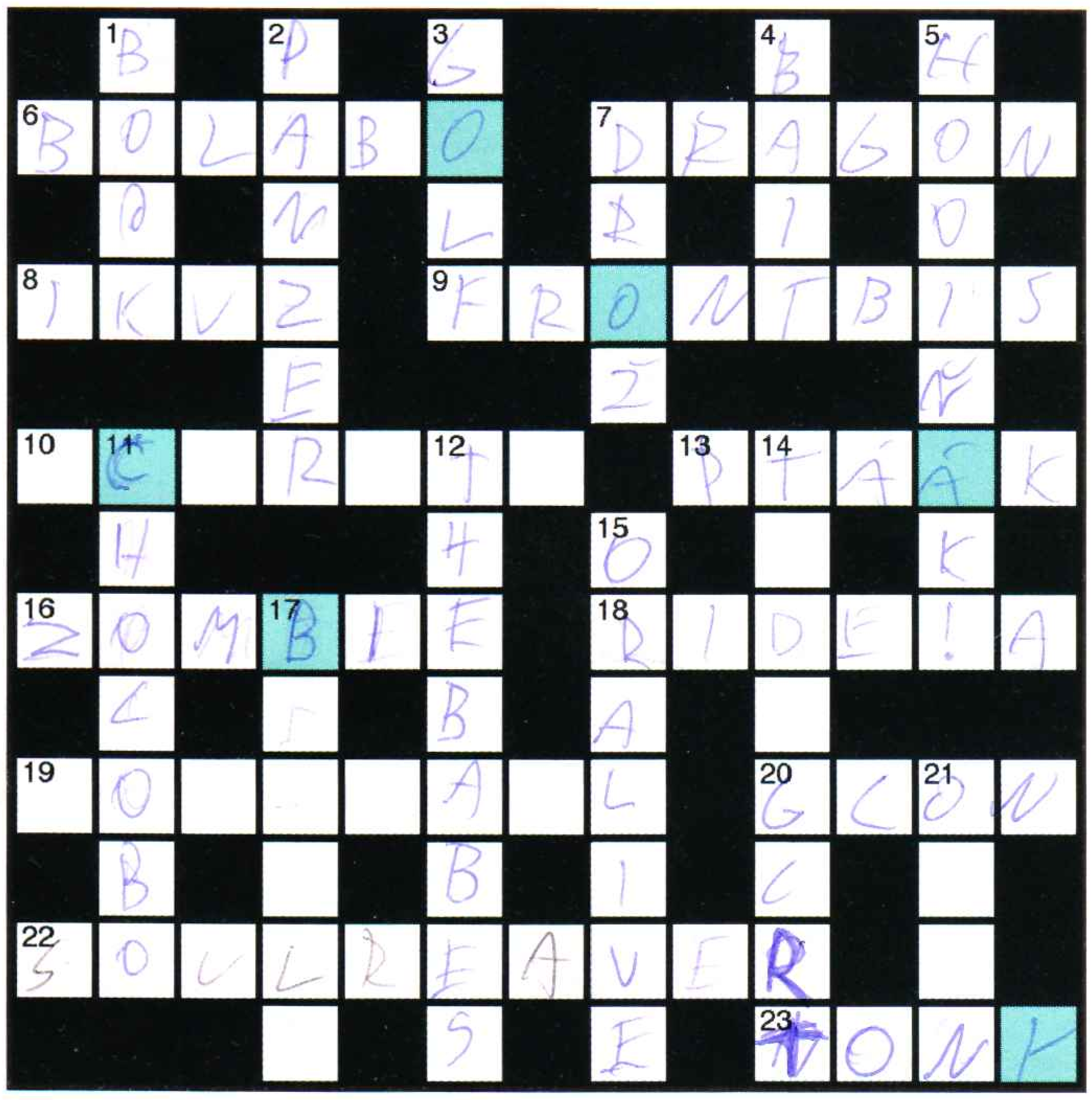
PSM 49
FF VI

PSM 49
FF VI

PlayStation Magazín KŘÍŽOVKA

Konečně! Máte jedinečnou příležitost uplatnit své všeobecné PlayStation znalosti a vyhrát originální hru *Rez* pro PlayStation 2. Vyluštěte tajenku a do 15. dubna nám řešení pošlete na adresu redakce.

Po vyluštění křížovky sestavte z písmen na šesti označených polích klíčové slovo.



HESLA VODOROVNĚ

6 __ *Grand Prix*, Závody F1 (6)
7 *Spyro Year of the* __, ohnivá plošinovka (6)
8 Viz 19 vodorovně
9 Viz 2 svisle
10 __ *Vs Pastrana*, freestylová motokrosová simulace (7)
13 __ *Course*, squash na PlayStation (5)
16 Nemrtvý protivník z *Resident Evilu* (6)
18 *Mary King's* __ *Star*, jízda na koních pro PS1 (6)
19 & 8 Fotbalová hra od Sky Sports (8, 4)
20 __ *Rock Raiders*, playstationová strategie od Lego (4)
22 Akční adventure *Legacy of Kain* (4, 6)
23 Mr. Hawk z *Pro Skater 3* (4)

HESLA SVISLE

1 Jonah, hráč, po němž je pojmenována ragby hra na PlayStation (4)
2 & 9 Pokračování tankové bitevní simulace z 2. světové války (6, 5, 3)
3 Jaký sport je k vidění ve hře *Cyber Tiger*? (4)
4 *Fisherman's* __ *2: Big Ol' Bas*, rybářská sumulace na PS1 (4)
5 Příjmení moderátora v *The Weakest Link* (8)
7 Strašný osud klasických starých střileček pro PlayStation (4)
11 __ *Racing*, neobvyklé motokárové závody *Final Fantasy* (7)
12 *Land of* __, ženy na území *Duke Nukema* (3, 5)
14 *Command & Conquer* __ *Retaliation*, realtimová válečná hra (8)
15 *Dead* __, konkurent *Tekkena* (2, 5)
17 *Gundam* __ *Assault*, vysoce hratelná robotická mlátička (6)
20 Skvělá světelná pistole pro PlayStation od Namca (1-3)

Kdo vyhrál v PSM 47

MONSTERS INC.
Soutěž o deset kusů téhle báječné hry zjevně donutila napsat i řadu lenochů. Správné odpovědi jsou 1B, 2C, 3A, zde jsou šťastní výherci!
✗ Marie Horová, Karaný
✗ Marcela Očadlíková, Studénka II
✗ Vlastimil Hlaváč, Karviná
✗ Pavla Vomáčková, Olomouc
✗ Vladimír Knob, Příbram VIII
✗ Petr Urban, Třebívlice
✗ Kamil Petráček, Ostrava
✗ Tomáš Staněk, Cheb
✗ Jiří Krám, Liberec
✗ Jan Český, Teplice

PŘÍBĚH HRAČEK
DVD a VHS Toy Story 2 míří k následujícím čtenářům, kteří správně zodpověděli, že hlavní postavičky filmu se jmenují Šerif Woody a Buzz raketák, že je v anglickém originále namluvili Tom Hanks a Tim Allen a že studio, které za snímkem stojí, se jmenuje Pixar!

KŘÍŽOVKA
Správná tajenka tentokrát zněla TETRIS a výhercem hry Ace Combat pro PS2 se stává ✗ Marek Křivánek z Prahy.

CREATIVE
Možnost vyhrát reproduktorový systém nemáte každý měsíc, takže se sešly stovky odpovědí, většinou samozřejmě správných (1B, 2B). Dva výherci:
✗ Petr Křeček, Frýdek-Místek
✗ Jan Mládek, Semily

ATARI

Poslední soutěž tohoto čísla je určena pro všechny fandy staříčkých her! Společnost Atari nám věnovala pět kusů hr *Atari Anniversary Edition Redux*, což je kompilace 12 klasických her. Více se o hře dozvíte na straně 32, zde máte možnost vyhrát hry, první vylosovaný dokonce i tričko Atari! Neváhejte tedy a správně zodpovězte následující otázky - pošlete nám je na korespondenčním lístku s nalepeným kuponem z rohu stránku a heslem „ATARI" do redakce nejpozději do 15. dubna. Adresa je: PlayStation Magazín, Omega Publishing, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7.

1. Co znamená slovo Atari?
a) Šach ve hře Go
b) Stará japonská stolní hra
c) Nic, prostě název firmy

2. Jak se jmenovala první hra firmy Atari?
a) Ping
b) Pang
c) Pong

3. Jak se jmenoval 16-bitový počítač firmy Atari rozšířený i u nás?
a) Amiga
b) Atari ST
c) Atari 800



ATARI

pokračování ze strany 8

CO BYSTE UDĚLALI vy?

Zvolená volba B



Uvědomili jste si, že by trvalo příliš dlouho, než byste se dostali mimo dostřel nepřátelských tanků, a tak se postavíte blížícímu se nepříteli. Váš těžce obrněný tank bezpečně ustojí jeden či dva přímé zásahy a vy můžete v klidu zlikvidovat nepřítele!

VYHRÁLI JSTE!

PSM 49 ATARI



PlayStation®2

JE TU MEZI NÁMI...

DEUS EX

KDY BŘEZEN **KDO** EIDOS **KDE** WWW.EIDOS.COM

PREVIEW Kombinování žánrů s menší fixací na tvoření.

To, co teď máme před sebou, je temný příběh o terorismu, spiknutí a genetickém inženýrství. Přesto je *Deux Ex* více než jen ponurá střílečka. Tato hra se vlastně vzpírá všem snahám o jakékoliv zařazení - zčásti je to střílečka, zčásti RPG, ale má taky něco z válečné hry.

Vám zde připadá role J.C. Dentona, drsného, geneticky vylepšeného tajného agenta a člena globální protiteroristické jednotky UNATCO.



Hra má skvělou atmosféru a příběh s četnými zápletkami a překvapeními - zavede vás k newyorské Soše svobody, do slumů americké metropole, do Hongkongu, do pařížských ulic i do labyrintu chodeb komplexu Area 51.

Deus Ex nádherně kombinuje prvky střílečky a RPG, přičemž nenásilně přechází od rychlých akčních sekvencí ke klidnějšímu zkoumání či infiltraci do týlu nepřítele. Své úkoly máte možnost plnit mnoha různými způsoby - tuto příjemnou svobodu podporuje i design úrovní, plus poměrně propracovaný příběh, který vám vždycky dokáže dodat podnět jít se podívat ještě někam jinam, nebo se vrhnout do další akce.

Deus Ex je brilantním skloubením 3D akce a adventury, kde se prostá záhada pomalu vyvíjí v obrovské spiknutí a zradu. Mnohé naznačuje tomu, že tahle hra dokáže splnit všechno, co slíbila.



NA POSLEDNÍ CHVÍLI

ČEKÁ NÁS VELKÝ HIT?

KDY JARO **KDO** INTERACTIVE **KDE** WWW.EIDOS.COM

NOVINKY Společnost Io Interactive uzavřela kontrakt na hru *Hitman 2: Silent Assassin*.

***Hitman 2*, pokračování PCčkového titulu *Hitman: Codename 47*, se objeví na PS2. Jeho vydání připravuje firma Io Interactive a vy v něm dostanete roli nájemného vraha, který hledá rozhřešení své krvavé minulosti.**

***Hitman 2* slibuje spoustu zajímavých vlastností, jako například 20 misí, volbu perspektivy nebo možnost různých herních stylů.**

Své oběti můžete pacifikovat chloroformem, otráveným šipkami i uspávající střelou, nebo je můžete prostě rovnou oddělat. Brýle pro noční vidění, kamery, univerzální klíče - to vše budou součástí vašeho arzenálu. Tyto věci budete získávat postupně a díky dokonalému inventárnímu systému je můžete přenášet z mise do mise. Myslíme, že z výše uvedeného je jasné, že *Hitman 2* by mohl nabídnout velmi zajímavou a originální hratelnost.



co nás čeká?

BŘEZEN 2002
- **ACE COMBAT 4** Sony
- **ATLANTIS III: THE NEW WORLD** Cryo
- **DINOZ** Vivendi Universal
- **DRAKAN** Sony
- **DYNASTY WARRIORS 3** Konami
- **ENDGAME** Empire
- **EVE OF EXTINCTION** Eidos
- **G1 JOCKEY** TBC
- **GITAROO MAN** Konami
- **ICO** Sony
- **JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD** Virgin
- **MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2** Activision
- **MEDAL OF HONOR: FRONTLINE** EA
- **PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT** EA
- **SLED STORM 2** EA
- **STATE OF EMERGENCY** Rockstar
- **THE THING** Vivendi Universal

DUBEN 2002
- **ALIENS: COLONIAL MARINES** EA
- **ANTZ RACING** Empire
- **BLOOD OMEN 2** Eidos
- **DARK SUMMIT** THQ
- **HITMAN 2** Eidos
- **JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS** THQ
- **LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR** Midway
- **MAXIMO** Capcom



Nabruste si tesáky: Kain se vrací se starými triky.

BLOOD OMEN 2

KDY DUBEN/KVĚTEN **KDO** EIDOS
KDE WWW.EIDOS.COM

NOVINKY Krví prosáklý odkaz našel pokračování i na PS2.

Po pětiletém čekání se kultovní hororový titul pro PS1 objevuje i na PS2, a to v podobě hry *Blood Omen 2: The Legacy Of Kain*. Hlavní roli v tomto akčním fantasy titulu hraje Kain - krvežíznivý upír, který nesl v první hře odpovědnost za to, že svět propadl silám zla. Dnes se Kain vrací do své země jménem Nosgoth a zjišťuje, že jeho souputníci jsou po smrti a zemi vládne záhadný nepřítel. A to může znamenat jen jediné - že je čas na pořádně krvavou pomstu.

Zkraje jste vybaveni dvěma nadpřirozenými schopnostmi: umíte vytvořit mlhu, v níž se můžete skrýt, a taky disponujete zuřivostí, což je speciální bojový útok. Rovněž máte přístup k široké škále holí, mečů, seker a dýk.

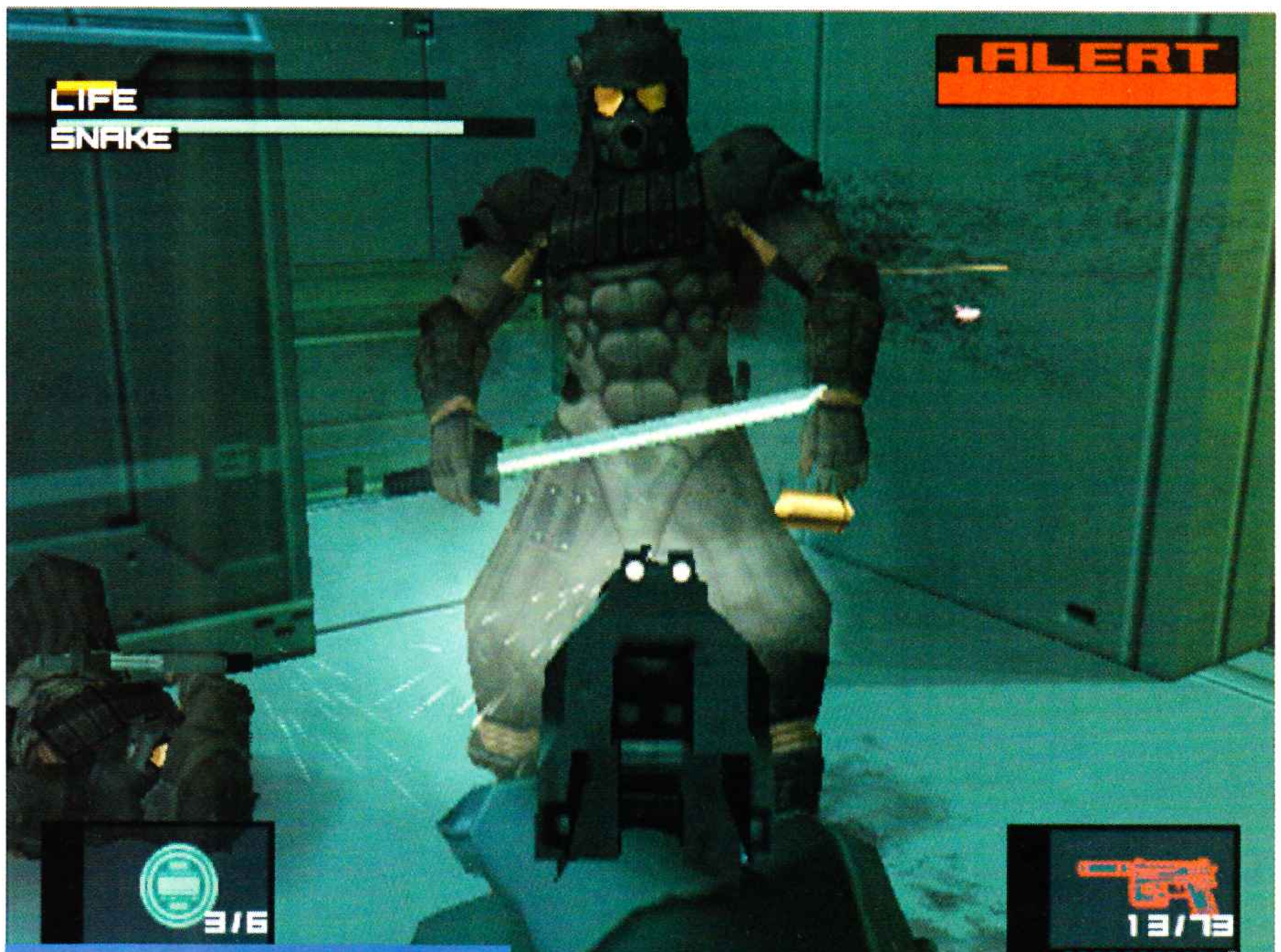
„Naším hlavním cílem je vytvořit zábavnou a pohlcující hru," vysvětluje producent Sam Newman. „Hra bude obsahovat to, co mnohé jiné postrádají - totiž komplexní a věrohodný svět, skvělou hlavní postavu, výtečný bojový systém a dramatický příběh."

Víc si jen těžko můžeme přát, takže se už brzo těšte na playtest.



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Konečně. Po mnoha odkladech a dlouhých měsících čekání jsme se dočkali. Ale stálo to za to? Tipněte si...



Snake žije: Pan Solid má prazvláštní metodu na snížení populace Ninjů.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **KONAMI**
VÝROBCE: **KCEJ**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **15**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 METAL GEAR SOLID
PSM11 10/10
Co k tomu dodat? Klasika.

PS2 AGENT UNDER FIRE
PSM46 8/10
Bond proti Snakovi ztrácí dech, ale stále umí.

Po dlouhých měsících čekání je *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* konečně v prodeji a... ano, podle všeho splnil očekávání i těch nejnáročnějších hráčů. Nebo jinak - je to proklatě dobrá hra, kvůli které stojí za to koupit i PS2.

Takže, co se vlastně změnilo za ty tři roky od prvního dílu? Solidní základy zůstaly, máte však daleko větší svobodu: Můžete sebrat stráže, zatřást jimi a sebrat vysypané předměty. Můžete se schovat ve skříňce. Můžete hodit nepřátele přes palubu. Můžete tasit zbraň a šermovat s ní před jejich vystrašeným obličejem. Můžete stát na špičkách, dělat shyby, plavat, chodit, plazit se, chodit bokem a samozřejmě běhat. Můžete střílet na ptáky a labužnicky si prohlížet holky z plakátů. Stručně řečeno - chcete-li ve hře něco udělat, je dost pravděpodobné, že to skutečně udělat můžete. A věřte, že pozadu nezůstaly ani stráže a od prvního dílu se také leccos naučily.

Výsledkem této zvýšené flexibility je fakt, že ačkoliv základy hratelnosti (pokud jste o *MGS* nikdy neslyšeli - jde o špionážní akční střílečku s filmovým příběhem) zůstaly od prvního dílu takřka nezměněny, vy si sebemenší událost užijete ještě o mnoho více, protože je jen na vás, co a jak uděláte. Řešení je totiž vždy celá řada. A to je ve srovnání s jinak veskrze omezujícími hrami velmi osvobozující, nemluvě o tom, že dvojí či trojí hraní nezkusí jen fajnšmekři, ale každý jen trochu zvědavý hráč.

Díky schopnostem PS2 byla značně vylepšena i grafická stránka a z obrázků je jasné, že jde o absolutní špičku. Jsou to však opět malé detaily, které hru posouvají do úplně jiné kategorie než konkurenční hry žánru - vejděte například z chladné paluby do vytápěné kajuty a na okamžik se vám zamlží obraz. Díky podobným skromným úpravám a nápadům můžete hru skutečně prožívat.

> **„Příběh je dokonale promyšlen a dodává hře spád"**

Podobně jako u *MGS* je i příběh druhého dílu dokonale promyšlen a dodává hře spád. Nechybí ani šokující zvraty a známé i neznámé postavy. A tak se dostáváme k možné jediné malé výtce - v průběhu hry budete dlouhé hodiny sledovat animace a nekonečné rozhovory. To je však pouze důkaz, že nic není dokonalé a nic to nemění na tom, že *MGS2* jde jen sotva nějak vylepšit. Kupte si jí! ■

Raz dva: Hratelnost bude majitelům PS1 důvěrně známá, ale grafika...



VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 10
Detailní, stylová, realistická... radost pohledět.

● HRATELNOST 10
Špionáž na sto různých způsobů. Fenomenální!

● ŽIVOTNOST 9
Neodolá dlouho, ale několikrát si jí zopakujete.

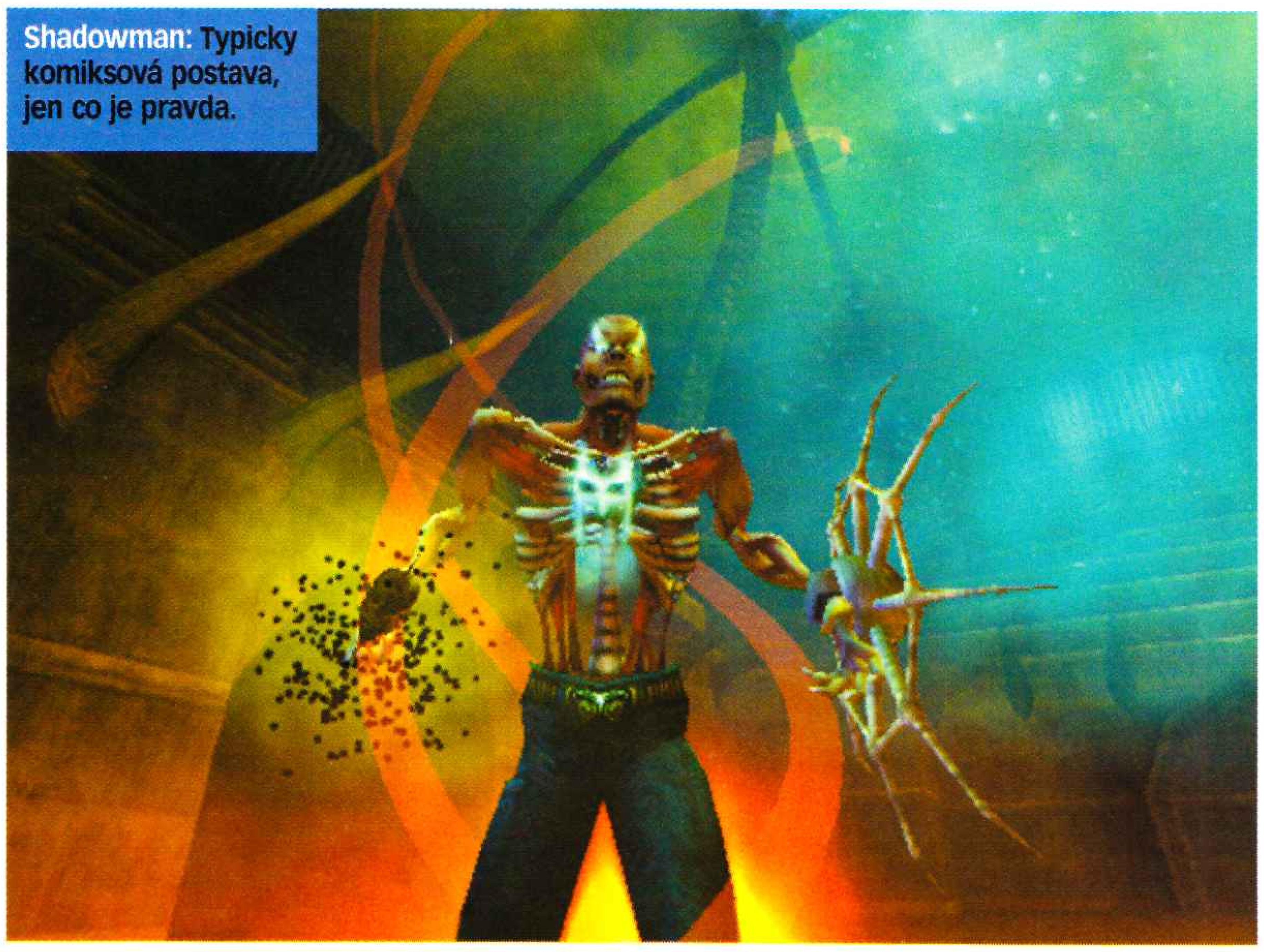
CELKOVĚ 10
Naprostá nezbytnost fandů žánru a kvalitních her vůbec. Kupte to!

VLASTNOSTI: 12 zbraní ■ 6 soubojů s bossy ■ 5 úrovní obtížnosti ■ Bonusový disk s „Making of..." filmem

SHADOW MAN: 2ECOND COMING

Ani voodoo magie není všemocná...

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **ACCLAIM** ■ POČET HRÁČŮ **1**



Shadowman: Typicky komiksová postava, jen co je pravda.

***Shadow Man* se v herním branži** nevyloupnul jen tak odnikud, ale přišel nás navštívit z kresleného světa komiksů. Hlavním hrdinou zůstává Mike LeRoi - kdysi obyčejný člověk, dnes cosi nedefinovatelného, co má nepěkné vzpomínky na své hrátky s voodoo rituály. Jeho hlavní náplní je přecházet mezi dvěma světy, výmluvně nazvanými Deadside a Liveside, a likvidovat armády bizarních stvoření... čekali jste snad od hororové akční adventure něco jiného?

Voodoo kulisy připadají mně osobně dostatečně atraktivní a pokud se rádi bojíte, budou se líbit i vám. Grafice není vcelku co vytknout, protože šestice světů (Luisiana, Irák, Anglie, Irsko a samozřejmě Deadside) působí sugestivně strašidelným dojmem, použité textury se nijak viditelně neopakují, a efekty, které Mike dokáže na svou obranu použít, jsou prostě úchvatné. Nemluvě o jeho schopnosti používat k boji obě ruce, a to dokonce každou jiným způsobem. Kde je tedy ten zakopaný pes, říkáte si možná, pokud jste se už podívali dolů na celkové hodnocení?

Bohužel to není jeden pes, nebo alespoň není v jednom kuse. Kritiku si zaslouží kamera, která je téměř klasickým problémem third-person her. Těžko říct, proč někteří vývojáři stále nedokáží pochopit, že když hlavního hrdinu někdo řeže hlava nehlava a vy vidíte jen hrdinovo pravé rameno a celou jeskyni, není to asi to pravé ořechové. Dost na prd je i automatický zaměřovací systém, který občas zaměřuje všechno, jen ne to, co má. Ačkoliv *Shadow Man* mohl dosáhnout na pozici o dost vyšší, nedokáže nakonec vyvolat ten důležitý dojem, že bez téhle hry se nedá žít.

■ **Alena Kiriloviczová**



Lampička: V tmavých důlních chodbách si můžete svítit vlastními vnitřnostmi.

VERDIKT Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 7/10

Možná měli vývojáři zkusit před dokončením hry nějaký ten voodoo rituál.

VLASTNOSTI **6 úrovní** ■ **přes 30 použitelných předmětů**

MOTOGP 2

Jen s velkými obtížemi byste na PS2 hledali lepší motorky.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **SONY** ■ POČET HRÁČŮ **1 - 2**



Tip Top: Grafika byla proti předchozímu dílu přeci jen trochu vylepšena.

Máte už všechny tratě v *MotoGP* projeté stokrát a znáte každou zatáčku i rovinku tak, že se můžete po okruzích pohybovat se zavázanýma očima a přesto budete v cíli první? Na jednu stranu vám to můžeme závidět, na druhou stranu - už to musí být nuda, ne? No vidíte a s tím je teď konec.

Právě se totiž dostává na pulty obchodů druhý díl motocyklových závodů s nepřekvapivým názvem *MotoGP 2*. Jak se dalo čekat, nepřehlédnutelnou devizou je opět vizuální provedení. Závodníci i motorky vypadají tak, jak jsme si je všichni celý rok, který uplynul mezi vydáním prvního a druhého dílu, představovali, a jen těžko by se našel hnidopich, který by našel vady na grafice tratí a okolní krajiny.

Mnohem podstatnější je ale to, jak se to celé hraje a na jak dlouho to dokáže udržet naši pozornost. Desítka okruhů a dvanáctka motorek sice na první pohled nevypadá jako zásoba na dlouhou dobu, ale když si k tomu připočteme fakt, že je tu šest herních módů (Arcade, Season, Time Trial, Challenge, Versus a Legends), tak se nám herní doba začíná pomalu protahovat. Nový je sice jen režim Legends, v němž si postupně odemykáte řidičské špičky motocyklového světa, ale pokud je i to ostatní dobré, jen ne tak úplně původní, tak nám to nakonec může být jedno. Bohužel se to ale musí promítnout do závěrečného hodnocení, což zároveň berte i jako vysvětlení, proč po vší té chvále dole vidíte jen sedmičku. A nakonec i těch tratí mohlo být víc, protože těch deset se naučíte projíždět poslepu tak rychle, že by třetí díl měl vyjít nejpozději za půl roku.

■ **Jan Modrák**



Pohled ze sajtkáry: Ne, sajtkára tam není, to jen autoři nabídli nespočet pohledů...

VERDIKT Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 7/10

Bohužel stejné jako předchůdce, ale hlavně stejně tak dobré.

VLASTNOSTI **10 okruhů** ■ **6 herních módů** ■ **12 motorek**



- **Tradiční pošta:** Oficiální český PlayStation Magazín, P. O. Box 182, 170 04 Praha 7
- **Vesmírná pošta:** janm@omegagroup.cz
- **Textovky:** 0777/074 076

Listárna

Nad dopisy čtenářů!





FIFA VERSUS ISS

Ahoj! Som váš pravidelný čitateľ už od čísla 29 a vlastním aj PS1 (ešte tu starú) a PC. A teraz k veci, sú dvě:

1. Hral som hru *FIFA 2002* na PS1 z Vašeho disku a bol som velmi sklamaný - je to shit! Vlastním aj plnú verziu tejto hry na PC a s tou som velmi spokojný. Som presvedčený, že keby stě porovnavali *FIFu 2002* na PC a *ISS PRO 2* na PS1, *FIFA* by sa približovala kvalitě ISS, alebo by bola aj lepšia...

2. Odkazujem tomu anti-PCčkárovi, ze PC ponúka eště večšie možnosti než PS1. A sú tam aj niekedy lepšie hry, na druhú stranu aj na PS1 sú niektoré super hry...

Tak nech sa vám darí, ahooj!

A zvečšitě listáreň, rád si ju čítam...

Ivan *z Beluše*

Nemůžeme si pomoct, ale v našem redakčním hlasování vítězí *ISS Pro Evolution 2* na celé čáře. Technická dokonalost, úžasné animace, dokonalý multiplayer - to všechno dělá z téhle bezmála rok staré hry něco, na co nestačí ani novější konkurenti.

Srovnání *FIFA 2002* na PlayStation a na PC je trochu nefér - PlayStation pořídíš pětkrát levněji a těžko lze očekávat, že přeci jen už trochu letitá PS1 bude držet krok s novými grafickými kartami a procesory na PC. Přesto věř, že z hlediska hratelnosti je *ISS Pro Evolution 2* lepší než jakýkoliv jiný fotbal na jakékoliv jiné platformě. Snad s výjimkou *Pro Evolution Soccer* na PS2.

A co se týče zvětšení počtu stránek věnovaných vašim dopisům, slibujeme, že si to necháme projít hlavou, v poslední době nám skutečně píšete stále více..



FIFA na PC: **O kvalitách PC verze nediskutujeme, ale je lepší než *Pro Evolution*? Těžko!**

TO SNAD NENÍ PRAVDA

Ahoj redakce PSM, nejdřív bych vám chtěl poděkovat za skvělý časopis, který děláte, ale měl bych taky jednu připomínku (to abyste si o sobě moc nemysleli). Když jsem si prolistoval minulé číslo, zíral jsem jak blázen. Kromě her z rubriky Výhodná koupě od vás dostala jen jediná hra hodnocení vyšší než 5/10. To jsou nové hry pro PlayStation opravdu tak mizerné, nebo jste se jen špatně vyspali, když jste je recenzovali? 4/10, 2/10, 3/10 - to přece nemůže být pravda... To by pak vypadalo, jakože je lepší starou PlayStation vyhodit a pořídit si radši už dvojku, na kterou je dobrých her dost. Tak co vy na to?

Petr Mošna

Můžete proti tomu protestovat, můžete s tím nesouhlasit, ale to je asi tak to jediné, co s tím můžete dělat. Sklizeň v minulém čísle byla nadprůměrně bohatá na nestravitelné a plesnivé kousky a už teď se můžete těšit, že se s nimi brzy setkáte na našich spravedlivých stránkách, kde tyhle paskvily trestáme už jen za to, že vůbec existují. Nebývá to ale zas tak často, jak se ostatně můžete přesvědčit v tomto čísle, kde se průměrné udělené hodnocení zase o něco vylepšilo. A v 50. čísle to bude ještě lepší!

NESPRAVEDLNOST

Nazdar všichni, z vlastní zkušenosti můžu říct, že nejsem sám, komu vadí, že v PSM ještě pořád máte stránky vyhrazený pro PS2. Ale proč, když už jste udělali speciální časopis, který je věnovaný jen PS2? V PSM2 taky neplýtváte místem na recenze her pro jedničku, tak jak k tomu my „jedničkáři" přijdeme, že se musíme kvůli „dvojkařům" uskromňovat? Udělejte s tím prosím něco, protože je to hrozně nefér. Děkuji za odpověď a přeji co nejméně nespokojených čtenářů.

Váš věrný čtenář Láďa

Současně s novým magazínem PSM2 věnovaným PlayStation 2 jsme rozsah

PS2 rubriky v Oficiálním PlayStation Magazínu výrazně omezili. V minulém čísle na bezmála pět stran, tentokrát dokonce na pouhé tři. To je určitě snesitelný prostor. Zatímco dříve bylo naším záměrem potěšit i majitele PS2, ve chvíli, kdy vychází specializovaný PS2 časopis, spíše chceme, aby i hráči PSone věděli o tom, co je dříve či později čeká, a měli alespoň základní přehled o nejlepších PS2 hrách a o tom, co se chystá. Jasné?

KDE KONČÍ DOPISY

Ahoj, chtěl bych se zeptat na pár věcí: 1. Jak to vypadá s budoucíma plakátama? Jak často je chystáte a co na nich bude? 2. Sedíte u her i potom, co je zrecenzujete, nebo pro vás napsáním závěrečnýho verdiktu všechno končí? 3. Čtete vůbec všechny ty dopis, který vám tam chodí, nebo jich vždycky vylosujete jen pár a zbytek rovnou hodíte do koše? Mějte se fajn a odpovězte po pravdě, děkuju.

Jirka, *Praha-Libeň*

1. Plakáty umisťujeme nepravidelně - kdykoliv máme zajímavé obrázky, které si podle našeho názoru zaslouží místo nad vaší postelí, dočkáte se jich.

2. Některé hry po zrecenzování skutečně skončí v koši (jiné dokonce dopadnou ještě hůře a předáme je našim specialistům na odbornou likvidaci), jiné získají výsadní postavení na naší poličce a nezřídka je paříme ještě po dlouhých letech. Dodnes například nemusíme utírat prach z *Tekkena 3*, *Bishi Bashi Special* či *Crash Team Racingu*.

3. No dovol, co si o nás myslíš? V koši nekončí ani jediný dopis... některé používáme jako jídelní podložky, jiné pálíme za obzvlášť mrazivých dní v redakční popelnici (měli byste nás vidět, jak vypadáme, když postáváme okolo ní a broukáme si hudbu z *GTA3*) a určitá část jich dokonce získá tu výsadu, že je po sežvýkání použita na výrobu sochy Hideo Kojimy v životní velikosti. Pilně pište, zatím jsme u kolen.

DĚSIVÉ SNY

Zdravím redakci PSM, představte si, že občas mívám sny o tom, že všichni vlastníci PS1 zahodí své staré mašiny a přesedlají na PS2. Protože já se ale k ničemu takovému nechystám, probudím se vždycky tak zpocený, jako bych všechny okruhy v *Gran Turismo 2* obíhal po svých. Ještě dlouho pak nemůžu usnout a hlavou se mi honí spousta otázek. Co by potom bylo se mnou, když by nikoho nezajímaly moje výkony v PSX hrách? S kým bych si povídal o nejnovějších cheatech do mých oblíbených her? Kde bych sháněl návody na zákysy? A hlavně - co by bylo s vaším časákem?

Viktor

Máme pro tebe Viktore dvě zprávy. Jednu dobrou a jednu dobrou. Začneme tou dobrou (*Poslední Skaut* je mimochodem jedním z našich oblíbených filmů). Nic z tvého snu se v nejbližší době zcela určitě nestane. Do konce roku bez obtíží dopaříme - vždyť PS1 se i u nás stále prodává skvěle! A teď tu dobrou - až se to jednou skutečně stane, PS2 bude stát pakatel a ty určitě bez jediné slzy přeskočíš na ni. PlayStation má ale tuhý kořínek a není radno ji podceňovat!

CHIP

PlayStation jsem si koupil asi před půl rokem a mám k ní už asi 10 her. Nedávno mi v obchodu nabídl prodavač, že mi do PS1 nainstaluje chip a že budu moci kupovat hry za 150 korun. Řekl jsem si proč ne, nebylo to ani tak drahé a hned jsem si koupil deset her. Jenže za měsíc mi PlayStation zničehonic přestala fungovat, chlápek z obchodu se mi vysmál do očí a záruka pochopitelně neplatí, takže mám smůlu. Nedá se s tím přecijen něco dělat? Poraďte!!

Tak jako tak bych ale chtěl varovat všechny čtenáře, aby nepodlehli vidině levnějších her, protože ve výsledku na to mohou pekelně doplatit. Nestojí to za to, věřte mi!

Anonym

Komu není rady, tomu není pomoci. A tobě už opravdu pomoci není. Pirátství nepoškozuje jen výrobce her a prodejce, ale i hráče. Tečka.

WWW.KDE-JE-SAKRA-VAŠE-WEB-STRÁNKA.CZ

Čtu PSM už přes tři roky a je jen málo věcí, které mu lze vytknout. Nedávno jsem si ale pořídil internet a jsem trochu překvapen, že takový magazín nemá vlastní webstránku. Nebo jí tedy alespoň nemůžu najít, na adrese *www.psmag.cz* nic není!

Tomáš Světský, *přes e-mail*

Tomáši, máš naprostou pravdu, je to ostuda. Náš starý web jsme zrušili už téměř před dvěma lety a teprve nyní jsme začali pracovat na nových stránkách, které snad budou zprovozněny ještě během března. Nalezneš je na adrese *www.psmonline.cz*.



GT2: Tyhle okruhy je vážně lepší absolvovat autem než po svých.



Vševěd z PSM

NEBOJÍME SE PRAVDY A ODHALUJEME ODPOVĚDI NA VAŠE NEJTEMNĚJŠÍ STRUČNÉ OTÁZKY.

Je zapotřebí umět dobře anglicky při hraní GTA3?

Petr Albrecht, Praha

Bystrý hráč bez nejmenší znalosti angličtiny si poradí, ale alespoň základy bychom doporučovali a pokud někdo ovládá angličtinu výborně, hru si užije ještě mnohem lépe. Podrobný návod na *GTA3* naleznete v magazínech TipStation a PSM2, čímž se potřeba znalosti jazyku značně snižuje.

Jak je na tom Jirka Pavlovský po tom psychickém otřesu s recenzí *Hugo: Frog Fighters*? Už ho pustili do domácího ošetřování?

Milan, Litoměřice

Jirka Pavlovský byl již propuštěn do domácího ošetření, nicméně celý měsíc bez jediné přestávky poskakuje jako žába, což může být (jak jistě chápete) v jistých choulostivých okamžicích poměrně nepříjemné. Například musel značně omezit rybaření, které bylo dosud jeho zamilovaným koníčkem. Zároveň je stále neschopen vyslovit jediné slovo - jen čas od času vykřikne „Zabte mě!".

Kolik tak průměrně dostáváte přihlášek do Ligy mistrů? Nevím, jestli má vůbec cenu posílat tam svoje výsledky, když se mi nezdají jako nějaký extra výkon.

Anonym

Pokud se ti nezdají jako nic extra, tak to vážně cenu nemá. Nezapomeň, že jde o Ligu mistrů a ne o nějaký místní přebor v Třeskoprscích... Průměrně přijde několik stovek přihlášek měsíčně a pak už záleží jen na tom, jak si v redakci před uzávěrkou s tou horou videokazet poradíme.

Vaše textovky

POŠLETE NÁM SMS I VY! NAŠE ČÍSLO JE 0777/074076! DO TOHO!

■ MILY PSM, MUJ KAMOS SE DOSTAL AZ NA KONEC DEMA METALU A BYLO TAM - TO BE CONTINUED. ZNAMENA TO, ZE BUDE POKRACOVANI?

■ CAU PSM, NEVIM, CO SE VAM LIBI NA HRE DAVID BECKHAM SOCCER. DALI JSTE JI 7Z10. JA BYCH DAL TAK 3. CAU HONZA

■ CAUKY! KDO HRAL THE ITALIAN JOB, TAK MI DA ZA PRAVDU, ZE JE TO BEZVA HRA. CAU MARTIN

■ PREKVAPILO ME, ZE VAS KONECNE NAPADLO DAT NA CD TAKY PRIMA MUZIKU. POKRACUJTE V TOM! JARISKA (ZDRAVIM EPICA)

■ RUSIM SVOU ZADOST O ZASLANI PLANKU NA HRU ALONE IN THE DARK 4, USPESNE JSEM JI DOHRALA. NEZNALOST ANGLICTINY MI DALA ZABRAT. M.GASMANOVA

■ HELE VZKAZTE TEM DVOU PITOMCUM, CO POMLOUVALI ISS, ZE JESTLI NEKOHO CHTEJI ZABIT, TAK AT ZACNOU U SEBE. A VUBEC, JAK MOHOU VLASTNIT PSX?

■ JAK SI MUZOU DOVOLIT PRESTAT SE SERII RESIDENT EVIL NA PSX A NA PS2? KANE

■ CUS PSM DNES JSEM SI KOUPIL FF9 A JE TO BOMBA.TEN VERDIKT, CO JSTE NAPSALI, TAK MATE PRAVDU.

■ PROC JSTE V NAVODU NA XMEN:MA2 NEUVEDLI CHVATY BONUSOVYCH POSTAV? NAPRAVITE TO?

■ TY LIDI UZ ME STVOU, NESNASIM VSECHNY, CO POMLOUVAJ ISS2. SOU TO LIDI, CO TO NEUMEJ HRAT, A TAK JE TO PRO NE BLBOST. PRITOM JE TO FAKT PARBA. CUS FRED

■ MEDAL OF HONOR: V ZADNE JINE HRE NENAJDETE TAKOVOU SANCI NAKOPAT NEMCUM PRDEL. PROSTE SUPER.

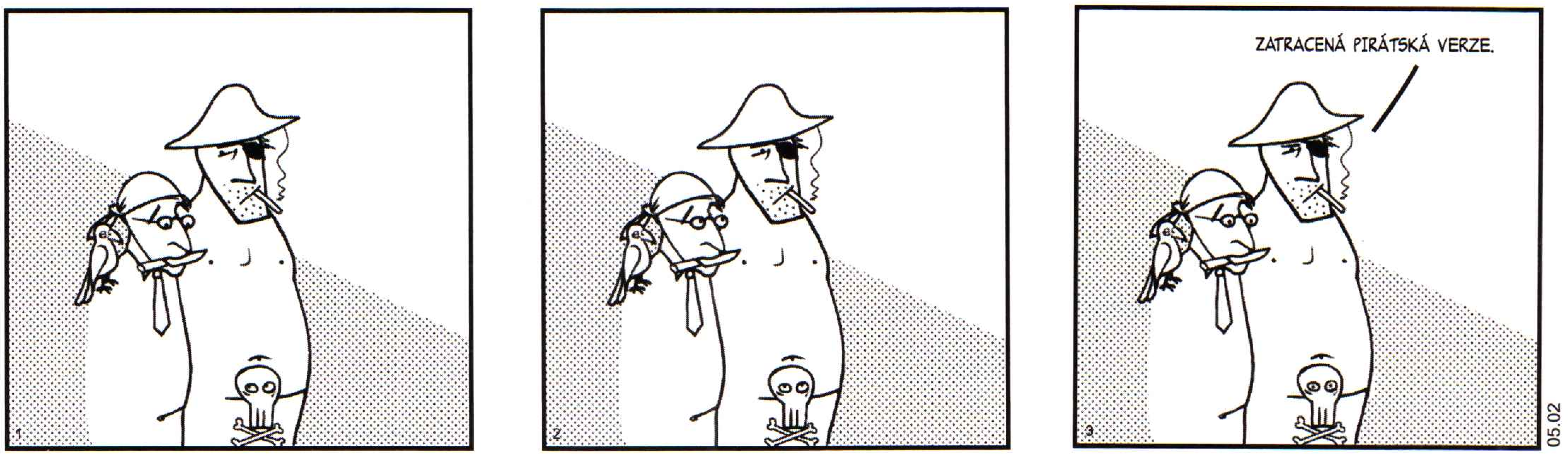
■ CAU PSM, VY JSTE SE ASI ZBLAZNILI HIDEN A DANGEROUSU DAT 7 Z 10. TAK 3 JEN KVULI TE CENE. DAVID ZVANY KYSELKA S PRICHUTI MARGARINU Z PLODU ZAHRADKY

■ CUS, VAS CASAK JE FAKT SUPER. ALE TECH 11 PLNYCH HER NA DEMU 77 JSOU KE ZBLITI. NIC VE ZLIM. JINAK PS1 MILUJU. PARANI HONZA A PETRA

■ CAUKY, LUKAS KOLINSKY JE BUH, HVEZDA SUPERHVEZDA, VYRESI NAPROSTO VSECHNO, JE TO NEUVERITELNE. STE NEJLEPSI PARTICKA NA SVETE A MY VAM MUZEME JENOM DEKOVAT.

Game Over

Text a ilustrace: van Helsing





FIFA WORLD CUP 2002

EXKLUZIVNÍ PREVIEW, JEN VE VAŠEM *PSM!*

ROZSÁHLÝ ČLÁNEK, KTERÝM PROTRHNEME SÍŤ V BRANCE EA SPORTS. DOZVÍTE SE VŠECHNY NOVINKY A TAJEMSTVÍ NEJNOVĚJŠÍ FOTBALOVÉ PECKY NA PS1.

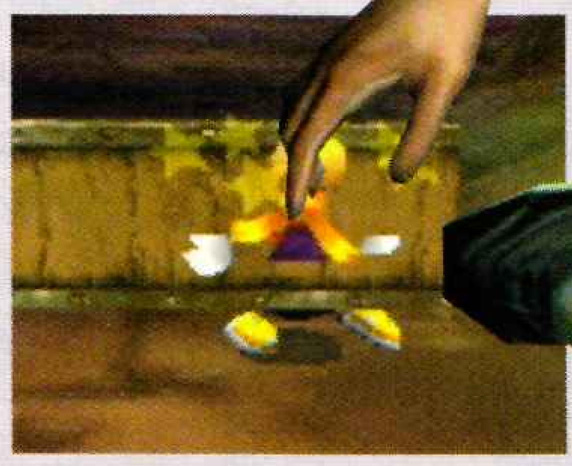


Za měsíc nás čeká...

JAK NAKOUPIT LEVNÉ HRY!

Průvodce (nejen) českými obchody - kde sehnat staré dobré pecky a jak hrát za co nejmenší peníze.

RAYMAN RUSH RECENZE!



Těšte se na naší masivní recenzi nové "běhačky" od Ubi Softu, ve které v hlavní roli září oblíbený Rayman.

PANZER FRONT BIS RECENZE!

Achtung, baby! Fantastický tankový simulátor se vrací a slibuje být ještě větší a lepší než kdy dříve. Zjistěte pravdu v PSM.

PLUS LAVINA RECENZÍ

Dlouhá řada dalších recenzí: *Pro Evolution Soccer*, *Hellboy*, *Alfred Chicken*, *Alex Ferguson's Player Manager 2002* a několik překvapení!

NADUPANÉ CD

10 hratelných her - vedle *Metal Gear Solid* a *Broken Sword 2* také dvě nové Yaroze plné hry *Robot Ron* a *Yarozians*!

To vše již za měsíc
V PRODEJI OD 12. DUBNA

Oficiální Český PlayStation Magazín

Varování: Obsah se může změnit. Stává se to často. Ale ne tentokrát. Snad

Oficiální Český PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegagroup.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Alena Kiriloviczová, Milan Jablonský, Jiří Pavlovský, Lukáš Kolínský, Darek Šmíd a samozřejmě vy, naši čtenáři!

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy

Jazyková úprava:
Alena Kiriloviczová

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 02/8387 1637 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

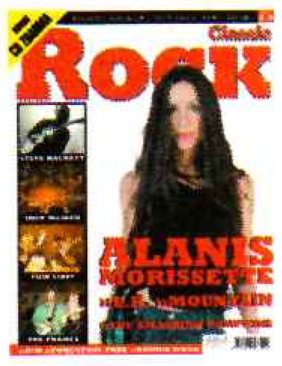
Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

Omega Publishing Group, s. r. o. dále vydává časopisy:






Náklad:
17 000 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč
ISSN: 1212 - 060X

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Šéfredaktor: Richard Keith

the future network
Media with passion

Poslouchejte a buďte v obraze!

Časopis, který vám usnadní orientaci ve světě domácího kina, pomůže vám s výběrem video a DVD komponentů, AV recieverů, reprosoustav pro domácí kino a poskytne vám přehled filmů, právě vycházejících na DVD a VHS.

V březnovém čísle časopisu VIDEO DOMÁCÍ KINO si přečtete:
- profil DVD Audio/Video přehrávače JVC XV92 SL
- profil plazmového televizoru Philips 32PF9964
- test AV receiverů do 25.000 Kč
- test širokoúhlých televizorů

Ve filmovém speciálu si přečtete pokračování speciálu o filmech, jimiž se Hollywood nikdy chlubit nebude. Svět filmu vám navíc přináší: 4. díl seriálu Jak vzniká DVD, DVD aktuality, profil Clinta Eastwooda, Christofera Walkena a Jana-Michaela Vincenta, téma Z historie našeho letectví a jako vždy se můžete těšit na množství recenzí právě vycházejících DVD a VHS titulů.



VIDEODOMÁCÍKINO



Časopis, který vám pomůže s orientací v záplavě nových CD přehrávačů, DVD-Audio přehrávačů, zesilovačů, reproduktorových soustav, gramofonů, minidisků, mini a mikrosystémů a mnoha dalších atraktivních audio produktů. Také vás seznámí s právě vycházejícími hudebními novinkami na CD.

V březnovém čísle časopisu Audio si přečtete:
- reportáž z veletrhu spotřební elektroniky CES 2002 v Las Vegas
- reportáž z prezentace novinek JVC v Disneylandu
- test dělených zesilovačů extra třídy
- test AV receiverů vyšší třídy

V příloze Music World můžete také soutěžit o vstupenky na pražský koncert Judas Priest. A v High End Reportu na vás mimo jiné čeká profil výkonového zesilovače Krell FPB 600c.

audio

Omega Publishing Group, s.r.o., Bubenské nábřeží 306/13, 170 04 Praha 7, tel.: 02/83870413, fax: 02/83870414, internet: www.omegagroup.cz • e-mail: info@omegagroup.cz

100% návody pro PlayStation a PlayStation 2



4. číslo právě v prodeji


YOU GOT YOUR
FUCKING MAGAZINE
NOW GET
THE
FUCK
OUT!
Naskenoval pepikJS
HTTP://PSMAGAZIN.BLOGSPOT.SK/